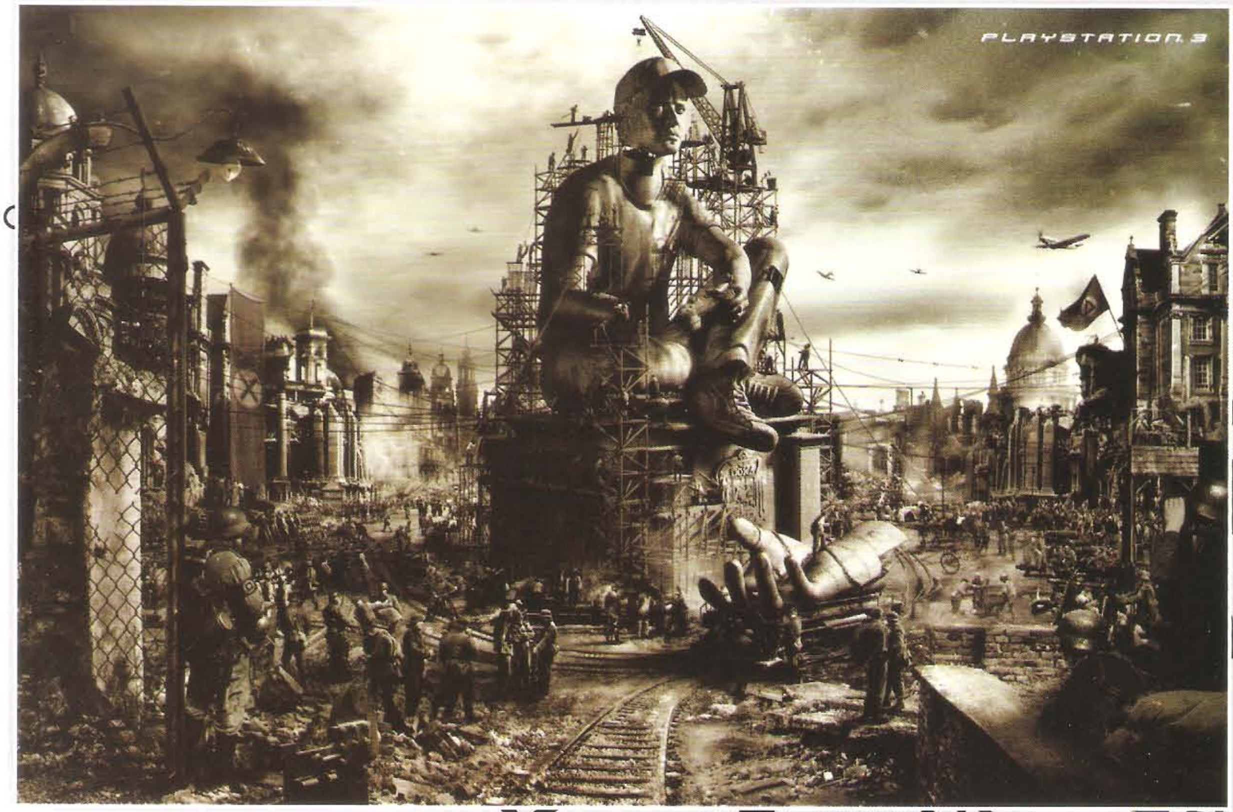
PS3专辑

VOL.2

PS3 SPECIAL


PLAYSTATION 3


PLAYSTATION 3

PS3专辑 VOL.2
PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：王伊浩





[硬件集结]

[特企集结]

PLAYSTATION® Network





[劲作集结]

[攻略集结]









神机88问
88 Q&A FOR PS3

文 火云　美编 anubis

硬件集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

问题索引

使用篇 USE

常见故障篇 MALFUNCTION

主机篇 CONSOLE

PS3常见问题大汇总

PS3 COMMON ISSUES COLLECTION



功能篇 FUNCTION

软件篇 SOFTWARE

配件篇 ACCESSORY

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

使用篇

USE
PS3 COMMON ISSUES COLLECTION

Q1 正确的开关机方法是什么？

A：正确开机方法：打开主机背后的电源开关，电源灯亮后（红色），轻触主机面板上的电源触摸开关或长按手柄上的PS按钮，这两种方法都可以打开主机。

正确关机方法：如在游戏中，建议在不读取光盘的时候，按手柄的PS按钮，先结束游戏退出到XMB画面。在XMB画面，长按主机面板上的电源触摸开关或长按PS按钮选择“切断主机的电源”，直到听到“嘀”的声音后，主机就会自动进入关机程序，等待几秒钟，有时稍长，待面板上的绿灯转换为红灯后，再关闭主机背后的电源开关。

Q2 PS3的电源可以直插220V电源吗？

A：这点请放心，和PSP的电源一样，目前所有版本的PS3电源都支持100V～240V的宽电压输入，不论两插还是三插，都可以直插国内220V电源。

Q3 怎么拆下PS3内置的硬盘，操作的过程中有哪些应该注意的事项？

A：更换时需要注意的事项：①在试图拆卸硬盘前，先确认是否已关闭电源和拔除所有连接线；

②刚刚使用过的主机内部温度较高，最好在开始拆硬盘前先暂时放置，以使主机冷却；

③更换新的硬盘后，在启动PS3主机电源前请先确认HDD插槽盖是否已确实重新插入，假若未插入插槽盖，可能会导致热度持续累积在主机内部而对主机造成伤害。

拆掉主机硬盘的步骤：①从主机下方取出硬盘插槽盖，拆卸过程中要运用边侧的空隙，从主机中取出HDD插槽盖。取出插槽盖遇到困难时，需要用到小型的螺丝刀插入空隙间以撬起插槽盖。注意别在使用螺丝刀时伤害到主机或插槽盖；

②从主机中拿出硬盘：a.使用十字头螺丝刀，取出蓝色螺丝。b.将金属盖拔起。c.向外滑动硬盘直到全部将硬盘拿出。

注：拆装硬盘需要有一定的动手能力和相关的电器与电脑知识，在不具备相关工具和知识的前提下，请不要轻易尝试。

Q4 如何将拆下的硬盘更换掉？

A：更换主机硬盘的步骤：①使用螺丝刀将PS3硬盘外壳的螺丝卸掉，共4颗（由于硬盘的螺丝较小，所以需要专用的螺丝刀，拆卸时注意不要把螺丝弄丢）；

②从金属外壳中将内部的硬盘取出；

③将新硬盘放置到金属外壳内，妥当后将螺丝重新拧紧（不要转动过紧，以免损伤螺丝扣）；

④将硬盘完全插入到HDD插槽，拧紧蓝色螺丝将硬盘固定好；

⑤再将HDD插槽盖插入；

⑥重新安装系统软件（更换硬盘后需要重新下载并安装系统软件）。

Q5 换了新的硬盘后如何重新安装系统软件？

A：换了新硬盘后第一次启动主机时，屏幕中将会出现“若重新启动后无法正确操作，需为硬盘的系统分割区格式化并重新安装系统软件。请插入保存了X.XX以上版本更新程序的存储设备，并同时按下START键和SELECT键”的字样，根据提示进行相应的操作即可使PS3重新启动。

Q6 黑色的PS3外壳非常容易留下指纹等痕迹，怎么擦拭外壳才是正确的方法？

A：擦拭主机和手柄最好使用柔软的布制材料进行轻轻地擦拭，擦拭时尽量不要使用具有挥发性的物质，也不要使用溶剂或其他化学药剂。勿在外壳上长时间放置任何橡胶或乙烯基材料的物品。清理PS3的通风口时可以使用低功率的吸尘器或皮老虎。如果主机的电源线或视频线的端子部分出现污渍，则有可能阻塞电流或信号通过，此时应该找块干净的软布将污渍擦拭干净再进行使用。

Q7 如何清理PS3内部？

A：为PS3做清理需要将外壳拆开并进行专业地清理和维护，这都是专业的售后服务，不建议玩家擅自将自己的PS3拆开。其实PS3本身就具有自动清理内部的功能，按住PS3正面的电源键然将后方的电源开关扳到通电的状态，几秒钟之后就能够听到风扇发出巨大的响声，不要慌张，这就是PS3正在加大功率清理内部的灰尘。但不建议频繁使用此功能，因为经常大加风扇功率也会对主机本身造成伤害，每隔4个月左右清理一次即可。（限新版主机）

Q8 PS3的蓝光光盘应该如何进行保养？

A：保管蓝光光盘的方法与普通光盘的类似，不要将光盘放置在高温、湿气较重或阳光直射的地方。长时间不使用的光盘最好将它们放置在光盘盒中，没有收进盒子或倾斜放置的光盘有可能造成盘面弯曲而无法正常读取。

光盘不需要频繁的清理，如果盘面出现灰尘







而造成无法正常读取，则可以使用软布从光盘的中央向外轻轻地擦拭。最好不要使用溶剂、CD清洁剂、防静电喷雾剂或其他化学试剂进行擦拭。

Q9 后台下载可以进行听音乐和玩游戏等操作吗？

A：我们都知道PS3是一台人性化的主机，它会尽量地满足玩家多方面的要求。你在使用PS3下载时完全可以进行其他娱乐功能的操作，如游戏、网络浏览或影音播放等，但在以下状况时，后台下载暂停运作，待解除后才可继续进行：

●播放BD或DVD影片时；

●运行支持网络联机的游戏中使用网络联机功能时；

● PS2 游戏时；

●启动“Folding@home”进行运算时；

●进行视频聊天时；

●进行系统更新时；

●在“设定”选项进行操作时

Q10 如何调整影像的输出方式？

A：在XMB菜单中进入“设定”中的“视频设定”就可以对影像输出进行设定，根据提示选择与目前连接线和电视相匹配的输出方式后，按○键确定即可。如果玩家选择了错误的输出方式也不必担心，系统会在30秒之后自动恢复玩家之前的设定方案。

Q11 如何使无线手柄与PS3进行连接？

A：在使用无线手柄前，必须先登录或将手柄配置到PS3之际上，并为手柄进行编号。

步骤一：首次使用无线手柄或在不同的PS3主机上使用手柄时，必须先对手柄进行配置。首先要将PS3的电源开启（指示灯为绿色），然后使用USB线将PS3与手柄进行连接，完成该步骤后主机将会自动完成配置的过程。

步骤二：每次启动主机后，都会为手柄配置编号。按下手柄的PS键就能够看到手柄侧上方闪烁的四个红灯，红灯的上方还分别标着1、2、3、4四个阿拉伯数字，最终红灯停下的位置就是该手柄在PS3主机上的编号。由于主机一次最多可以连接7个手柄，所以4之后的编号会采用两盏同时亮起的方式显示编号，1和4号灯同时亮起代表的编号就是“5”。

需要注意的是，配置手柄只能在启动主机电源之后进行操作（电源灯为绿色）。当玩家使用手柄在另一台PS3主机上进行配置后，将会消除与原来主机之间的配置，使用已在另一台主机上配置的手柄时，需要再次进行与该主机的配置。

Q12 如何为无线手柄进行充电？

A：启动主机电源后（电源指示灯为绿色时），



则可以使用USB线将手柄连接到主机上进行充电，此时手柄上方的指示灯会缓慢逐个闪过，指示灯停止闪烁时就说明充电已经完成。充电的同时玩家可以正常使用手柄。注意尽量在10度到30度之间的环境温度下为电池充电，否则可能会出现电力不稳定的现象。

其实为无线手柄充电，还有其他的方法可用，那就是与电脑等可以提供USB电量输出的设备相连接，充电的方法与连接PS3充电一样，这样就可以不开PS3为手柄充满电了。

Q13 如何使用有线的方式将PS3连接到网络？

A：使用有线的方式连接互联网可能会因使用设备和网络设备而所有区别，但基本的步骤都是一样的，玩家可以参考以下的方式来进行网络连接：

①需要准备的物品。进行互联网的有线连接时，需要准备的物品有由网络运营商提供的ADSL调制解调器（玩家可以另外购买路由器）和网线一根（购买PS3随机赠送的网线质量非常好，推荐使用）。

②设置网络连接。将网线连接完毕之后，进入XMB菜单中“设定”选项的“网络设定”，然后再进入“网络连接设定”并按下○键，接下来选择简易即可令系统自动帮助玩家进行配置。某些网络环境可能会需要玩家手动对PPPoE或IP等进行设置，这些设置填入网络运营商提供的数据即可。

③确定之后按下○键即可完成网络设置。

Q14 如何使用无线的方式将PS3连接到网络？

A：无线的连接方式与有线类似，其中需要注意的是无线连接需要玩家准备一个无线路由器并将PS3设置为无线的连接方式。设定时玩家需要利用无线功能搜寻到无线路由器，并完成SSID的设定。

Q15 如何对视听年龄进行设置？

A：如同大多数娱乐产品一样，PS3也具备视听年龄限制的功能，玩家可以使用该功能对游戏、影像或其他内容设定密码来限制内容的播放。在XMB菜单中的“设定”进入“加密设定”之后，就可以对游戏、BD影碟或其他内容进行加密。要更改年龄限制前，需要输入密码，最初默认的密码为“0000”（可对密码进行变更）。

年龄限制分为11个等级和“关”的设定。“关”代表不受年龄限制影响，可以播放所有内容；11个等级中的数字越小，代表限制越严格。BD年龄限制中可以使播放内建年龄限制的BD光碟时，随着玩家的设定而限制播放，数字越小表示限制越严格。DVD年龄限制有8个等级和“关”的设定选项。除此之外还可以对浏览网页时进行限制。

Q16 PS3升级系统版本的方法有哪些？

A：为了体验更多的新功能，时刻保持主机的系统为最新版本也是每个玩家必须做的事情。除了传统的网络升级方法外，运行附带最新系统升级程序的游戏光盘，或将最新的升级程序存放在记忆棒中都可以利用PS3主机进行系统升级（具体教程可参考PS3香港官方网站：http://asia.playstation.com/hk/ps3/chi/ps3_softupdate.htm）。如果玩家所使用的记忆棒并非原装，直接将其插入PS3的记忆棒插槽有可能会出现无法识

别的情况，此时可以将组装记忆棒放置在PSP内，再使用USB线与PS3主机连接进行尝试。另外在升级过程中请不要出现强制切断电源的情况，这样极有可能造成系统文件的损坏。

Q17 PSP如何才能遥控PS3呢？

A：该功能被官方定义为“遥控操作（Remoto Play）”功能，它位于XMB菜单网络图标下，是利用网络在PS3与PSP之间搭建一条无形的高速公路，无论在什么时间，什么地点，只要有Wi-Fi及互联网信号，PSP就可以跨越距离远程控制起家中的PS3。遥控操作分为两种连接方式：①于家中连接：在家中通过Wi-Fi直接连接，有效距离10米左右，此时PS3和PSP都不需要对接互联网；②通过互联网连接：必须保证PS3与PSP同时接上互联网，之后PSP使用相同登陆帐号与PS3对接。

推荐使用自动连接，方法是先用USB线将PSP与PS3连接，在PSP中打开“USB连接”，然后在PS3中选择“设定”→“遥控操作设定”→“添加设备”，按要求完成添加。如有多部PSP也可重复此操作添加。添加成功的PSP信息可以在“已添加的设备列表”中找到，不需要的也可在此删除。如果选择“自订连接设定”，需要自行对PS3进行加密设定等操作，过程繁琐，不推荐。

注：20GB版本主机不具备远程操作功能。

Q18 PSP遥控PS3成功后可以做哪些事情呢？

A：■ **PS3的远程开机与关机**

远程开关机的实现是我们随时随地遥控PS3的第一步。使用这个功能必须在PS3中选择“设定”→“遥控操作设定”→“遥控启动”，将状态设置为“开”，如果要通过互联网进行遥控启动，必须将“使通过互联网进行遥控启动有效”的复选框打钩再确认。开启这项功能后，当在PSP中选择“遥控操作”时，PS3主机的电源将自动开启，中途可使用PSP切断PS3的电源，如中途连接被不慎切断，可重新连接，或者PS3在一定时间内如无操作也会自行切断。

■**使用互联网启动方法：**

①进入PSP菜单中的“网络”，选择“遥控操作”。

②选择“通过互联网连接”。

③从连接清单中选择遥控操作时要使用的无线信号。

④输入PS3使用的PSN登录ID和密码。

经由互联网进行遥控操作时，可能会因用户使用的网络装置而出现不成功的现象。如果出现这个问题，可以参考以下的操作：选择“设定”→“网络设定”→“网络连接测试”，确认是否能与互联网和PLAYSTATION Network连接。如你使用的路由器支持UPnP时，请启用路由器的UPnP机能，设定为有效。但若你使用不支持UPnP的路由器，可能需要设定路由器的Port forwarding，并允许经由互联网与PS3通讯。需要注意的是经过2台以上的路由器与互联网连接时，PS3可能无法正确通讯。

使用远程开关机时必须注意：

① PS3主机背后的电源开关必须始终保持ON的状态，不能切断。

②第一次必须是PS3的本机开机，再关闭后主机面板上的无线信号才处于打开状态。

③如通过互联网远程遥控，必须保证网络始终畅通。

■**远程屏幕**

远程屏幕是最早具备的功能，在随后的系统追加了远程开关机功能后更具实际意义。开启远程屏幕的方法：在PS3的网络图标下选择“遥控操作”，此时电视画面会出现提示信息。返回PSP中，打开WiFi开关，同样也打开网络图标下“遥控操作”就可以进入远程屏幕，这时你的PSP就真正地变成一台掌上PS3。如果是远程启动PS3，则系统将会直接转入远程屏幕状态。

在远程屏幕状态下，按HOME键可以进入系统设定菜单，目前功能包括：结束遥控操作状态、替代PS3手柄上的PS键功能、切断PS3电源、按键分配设定、通信设定、显示连接状态。其中通信设定可以通过当前的网络连接速度自定义反应速度和图像质量。如果是于家中连接，一般速度都较快，可以使用最佳设置；如果是使用互联网连接，适当降低质量才能保证图象和声音的流畅。



Q19 PSP作为PS3的远程屏幕后可以进行那些操作呢？

A：①可以共享PS3主机上全部图片、音乐、视频，但这里只能说从某种程度上可以为自己的记忆棒减负，实际应用不是很大。不过，PS3中最炫的相册式幻灯片播放、惊艳的模拟地球音乐显彰器、至高影音媒体蓝光播放器倒是一个也不少，彻彻底底地将PS3的影音娱乐搬到了PSP屏幕上。

②使用过PSP上网的朋友一定都对那个不成熟的浏览器有所抱怨吧。不过此时若能与家中的PS3对接上，那么就不用担心这一点，因为这时可以完完全全使用PS3的浏览器进行浏览，不仅具备更高的网页兼容性，而且具备多页面浏览、支持中文输入等更令人兴奋的功能。

③下载是个比较枯燥的过程，如果遇到下载速度慢就会更枯燥。有了远程遥控的功能，如果在上班时间PSN上出现新的下载内容，那么大家就可以远程开始下载，这样一回到家中就可以把试玩版、影象下载好是件多么愉悦的事情啊。

④就目前为止，远程遥控可以玩到PS3上付费下载的PS游戏ISO或放入碟仓的正版PS游戏光盘，但玩时会视网络情况出现一定的延迟现象，画面也会有些偏暗。其他游戏，如PS2游戏则全不支持，PS3游戏可以用来玩《龙穴》和《随身玩伴》以及《忌火起草》，不过支持的游戏不多。

Q20 怎么才能申请PLAYSTATION Network账户，又该如何使用呢？

A：当然，想要申请PLAYSTATION Network的账户客户必须要有一台PS3主机，利用主机联网进PLAYSTATION Network的网路中才可以登记PSN的账户，登记完成后，用户可登录PLAYSTATION Store网络虚拟商店，进行PSN网络平台购物或下载免费的音乐，电影介绍及试玩游戏还有其他有趣的游戏道具可供下载。PSN的网络平台会不定期加入新的服务内容。

Q21 使用Proxy代理下载有什么副作用吗？

A：我们都知道使用Proxy代理下载可以大大提高下载的速度，可是这样做的确有不好的一面，那就是最近有玩家遇到了使用这种方法后，硬盘的容量神秘消失的情况，所以还是提醒读者慎重使用代理下载。

常见故障篇 Malfunction
PS3 COMMON ISSUES COLLECTION

Q22 主机前面的电源指示灯反复闪烁红灯、绿灯是什么意思？

A：出现这种情况或者仅出现红灯反复闪烁时说明你的主机内部过热，此时最好立刻关机并确认主机是否曾在高温环境中使用，或通风孔是否被阻塞。假如在上述情形下继续使用主机，可能会导致机能停止。请立刻关闭主机电源并直到冷却前都不要继续使用。确认主机冷却后，再度启动主机应该就能解决这个问题了。

Q23 在播放某些视频文件或进行游戏时会发生没有声音的情况，这是为什么？

A：可能是正在播放的视频或音频文件不支持数码声音输出，另外部分支持Dolby Digital、DTS或其它格式的内容可能无法通过全频道产生声音。最有效的解决方法就是进入"音频设定"中选择与自己设备相匹配的输出方式。

Q24 将所有线材连接完毕，并按照正确步骤开机却发现电视上没有图像，而且主机的电源指示灯是绿色的，这是怎么回事？

A：初次使用PS3的玩家经常会碰到这种问题，首先要确认电视的声音和影像输入是否设定正常，如果一切正常就有可能是视频输出设定不正确，在这种情况下先将主机关闭。然后在仅连接主机与电视的情形下，按住电源键5秒钟以上，并听到"滴"的音效后再启动主机，让影像输出设定自动恢复为出厂时的标准分辨率。然后再进入"显示设定"内设置合适的分辨率就能够解决没有图像的问题了。

Q25 为什么我连接网络的时候出现"error：80710102"的错误提示，而且重启PS3之后依然会出现这种错误提示？

A：这个错误提示的意思告诉玩家"DNS错误，域名无法解析"，重启PS3依然出现错误提示的话，可以尝试重启一下路由器。如果以上操作依然不能解决这个问题，建议进入XMB的"网络设定"，手动输入自己的IP地址，primary DNS部分输入208.67.222.222，secondary部分输入208.67.220.220应该就可以解决这个问题了。



Q26 按退仓键无法将光盘自动弹出时该怎么解决？

A：遇到这种情况后千万不要尝试非法将光盘强行取出的举动，只需持续按住退仓键10秒钟以上即可强制将光盘弹出，强制弹出光盘后要先将主机的电源关闭，再次启动主机后方可将光盘再放入盘仓内。如果使用强制弹出光盘失败，那说明光驱出现了问题，最好拿到信誉较好的维修点中进行修理。

Q27 在游戏的时候经常发生头疼和眼花的反应，是身体太虚弱的缘故吗？

A：这是一个很严重的问题，千万不能怠慢，如果你有癫痫症状或曾经有过癫痫发作的经历，请必须接受咨询医生，经过医生的同意后才能游戏。因为游戏中反复闪烁的光线有可能引发眼睛疼痛、视觉异常、痉挛或意识障碍等症状。如果你在游戏时遇到上述的任何反应，请立刻中止游戏，若中止游戏后症状依然没有消除，就要立即去医院就诊。

尽量在光线良好并与电视保持一点距离，避免长时间疲劳游戏可以有效地减少引发疾病的几率，请各位玩家在使用主机时一定要注意自己的身体健康。

Q28 我想为PS3更换硬盘，怎么先将现在硬盘上的东西进行备份？

A：选择XMB"系统设定"中的"数据备份"选项就可以对PS3硬盘中的资料进行备份，除此之外也可以进行将其他存储设备的资料拷到PS3硬盘上的操作。但需要注意的是只能够将数据移动到记忆棒、SD卡、移动硬盘等存储设备中，使用刻录盘来进行备份的方法是行不通的。PS3硬盘中个别有版权保护的影像无法进行备份，而将备份后的数据重新拷进PS3中也有可能造成数据丢失的现象，请谨慎操作。

Q29 我在店里试机时主机一切正常，回家后开机发现黑屏是怎么回事？

A：这是由于HDMI和其他视频输出模式不同引起的，一定是你在试机时店里用的和你家中的电视采用了不同的视频输出模式，不用担心，长按主机面板上的电源触摸开关开机，直到屏幕上出现画面，这时主机就会自动变更到适合的视频输出模式。

Q30 为什么夏天在家开着空调进行游戏，关了空调后PS3却无法使用？

A：将正在运行的主机从较冷的环境转移到温暖的环境后，主机内部的透镜或光盘可能会凝结成水汽，此种现象很有可能会导致主机无法正常运转。解决的方法就是将光盘取出，然后关闭电源并拔掉主机的电源插头。在水汽尚未蒸发前不要再将光盘放入光驱（挥发的过程可能需要数小时）。如果主机依然无法正常使用的话，就要求助维修点了，记得找信誉较好的厂家进行维修。

Q31 PS3无法播放BD、DVD，或播放出的图像失真是怎么回事？

A：如果你的PS3是港版或台版时，输出SD解析度的DVD或PS3软件格式的光盘时，只能播放以NTSC格式录制的光盘。除此之外由于BD或DVD的区码限制与主机的不符合也无法对光盘进行播放。如果PS3进行了试听年龄限制的设定，那么在播放超过年龄限制的BD或DVD时也会造成无法播放的情况，进入“加密设定”将年龄限制取消或调高即可播放光盘。

Q32 USB设备连接PS3主机后无法正常操作是由什么原因引起的呢？

A：如果检查已经正确插入，那么再确认USB设备的插槽是否干净，如果有明显的污渍使用棉布进行擦拭后再重新插入PS3后看有无反应。另外，当使用的外界USB hub与连接设备数量过多时，也有可能造成主机无法正常识别USB设备，如果是这个原因则可以尝试将一些暂时用不到的USB设备拔出。

Q33 移动硬盘连接PS3时却无法认出，这是为什么？

A：请检查你的硬盘是否是FAT32格式，并且主区的分区大小在30GB以下，因为PS3只能认出FAT32格式30GB以下的硬盘。如果硬盘不符合这个要求的话，最好连接电脑将硬盘的格式做出变更后再连接PS3。



Q34 无线手柄无法正常使用是因为什么？

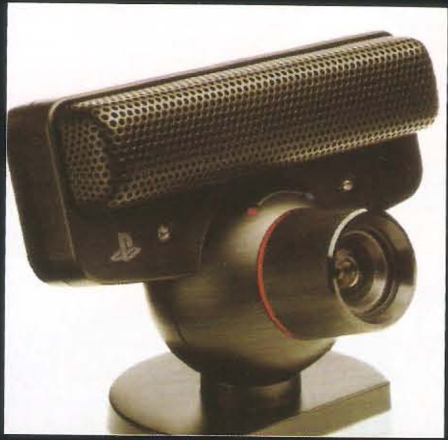
A：首先要确认你的无线手柄是因为那种情况而发生无法正常使用的：①手柄与主机的距离太远；②无线手柄的电量不足；③游戏中没有振动时请先确认该游戏是否对应振动。其实手柄发生异常后，最有效的方法就是使用USB线将手柄连接到PS3主机，如果症状依旧没有消除的话，那么可以尝试将主机关闭后重新启动，或者使用圆珠笔或前端较细的物品按下手柄背面上方的重启键进行重置（重置后需要使用USB键重新连接PS3主机）。如果以上方法依然不能解决手柄的问题，就需要把手柄拿去维修了。

Q35 玩游戏的时候总感觉手柄按键的反应比较慢，是手柄出现了问题吗？

A：当玩家使用液晶显示器或电脑屏幕时，有可能因为显示器的响应速度不够而出现这种反应较慢的感觉，不是手柄或者其他设备出现故障的原因。所以玩家在选购时需要注意显示设备的响应时间，特别是喜欢玩动作或体育等需要精确到帧操作的游戏玩家。

Q36 为什么上次关机时PS3的手柄还有电，而再次开机后却发现手柄已经没电了呢？

A：因为即使是不使用无线手柄，手柄的电池也会渐渐失去电力，如果两次使用时间间隔太长，很有可能出现将手柄的电池耗尽的情况，另外手柄电池的续航力也会因为重复使用次数与时间而不断减少，所以要养成经常为手柄充电的习惯。不过也不用担心自己的手柄会因为自然损耗而坏掉，一个手柄的正常寿命足够你玩上三年以上了。建议至少对长时间不使用的手柄进行一年一次的充电操作以保持电池的性能。



Q37 为什么PS3有时会发出比平时运行时要高得多的噪音呢？

A：当部分光盘在高速读取时，光驱可能会发出比平时更高的声音，如果是因为这种原因则不用担心，这种负荷的运转PS3是吃得消的。但前提是你所使用的是正版光盘，有时质量较差的盗版光盘也会造成这种状况，这样对主机的光驱伤害就比较大了，为了你宝贵的蓝光光头着想，所以请尽量保证放入PS3内的光盘都是正版。

但是如果你的PS3是在电视柜等通风条件不好，内部容易积累热量的场所使用时，内部的风扇也可能会为了降低主机内部的温度而提高转速才发出过多的噪音，将主机移动到通风条件好的场所就可以解决这个问题了。

Q38 为PS3进行了加密设定，结果却将密码忘记了怎么办？

A：如果实在想不起来密码，就只能选择以下这种比较暴力的方式了。在XMB菜单中进入“设定”中的“系统设定”，然后选择恢复出厂设置就可以进行主机的初始化。初始化后之后对PS3进行设置的密码将全部会恢复为“0000”。但需要注意的是，密码以外的所有设置也会被强行重置，也就是说这些设定一旦被重置，就无法自动恢复了。

Q39 有时候死机之后手柄无法开启待机中的PS3，不会是手柄或主机出现什么问题了吧？

A：请放心，这种情况是正常现象，主机和手柄都没有任何问题。只要按主机上的电源开机之后再按手柄上的PS键即可连上手柄，也就是说死机之后和手柄之间的联系已经断开了。出现这种情况的原因是因为长按电源键关机之后会断开手柄和主机的连接。

主机篇

Console
PS3 COMMON ISSUES COLLECTION

Q40 现在PS3主机都有哪些颜色可供选择？

A：目前主流40GB普通型号的PS3主机有黑色、白色和银色三种颜色可供选择，但也有个别限定版主机会有其他颜色，比如《MGS4》限定版就是钢色主机，当然这样的主机价格也比普通的要贵上一些，如果不是非常有爱，还是推荐玩家在购买时选择普通颜色的主机。相信SCE将来会推出更多种颜色的主机供玩家选择。

Q41 听说PS3有很多种型号，到底哪一种才是最好的？

A：PS3主机型号很多，最直观的是按硬盘区分，其中功能被削减最多的20GB版本现已经停产，最完整的60GB版和80GB版本因为价格高昂现也比较少人问津，目前市面上最热门的还是最新推出的40GB版主机，价格大约在2800左右，价位较合理，这种版本较60GB、80GB版功能上只少了不是很重要的读卡槽和PS2兼容功能。至于硬盘容量问题，因为可以手动更换大容量硬盘，购买时大都不需要太注重这点。另外大家还必须留意不同地区主机的问题，如不是钟情于XX限定版或是日版机器的话，建议大家选购港版，虽然在XMB下系统语言都可以设置成中文，但还是有部分游戏的语言会因地区版本的不同进行强行限制。下面附一张简单的港版PS3主机各型号规格区分表。另外欧美地区马上就要发行160GB版本的PS3，不过它们依然不能运行PS2游戏。

型号	40GB款式	60GB款式	80GB款式
硬盘	40GB	60GB	80GB
USB2.0	×2	×4	×4
MS记忆棒/SD卡/CF卡读卡槽	无	有	有
网络（有线/无线）	支持	支持	支持
蓝牙2.0	支持	支持	支持
HDMI输出端子	×1	×1	×1
AV多重输出端子	×1	×1	×1
光纤数码输出端子	×1	×1	×1
兼容PS游戏	兼容	兼容	兼容
兼容PS2游戏	不兼容	兼容	兼容

Q42 显示设定中的1080p和1080i等中的数字以及“p”和“i”是什么意思？

A：前边的数字代表扫描线的数目，数字越高就说明画面越清晰。而其中的“P”则代表逐行扫描，，“i”则是指隔行扫描的意思。逐行扫描可以减低画面的闪烁而呈现出更高水准的画质。1080p则是目前最清晰的画面输出方式，强烈建议有条件的玩家使用支持1080p输入方式的电视来使用PS3，这样才能真正体现出高清主机的魅力。

Q43 PS3的影像输出连接线有哪几种？

A：电视显示的解析度会根据玩家使用的输入线材有这明显的区别，选择合适的线材才能将自己的主机呈现出完美的音画效果。

连接线种类	支持的影像模式
HDMI线	1080p、1080i、720p、480p/576p
分量色差线	1080p、1080i、720p、480p/576p、480i/576i
S端子线	480i/576i
AV端子线	480i/576i

Q44 PS3的声音输出方式有哪几种？

A：如果玩家调整了声音输入设备，则需要在XMB设定下的“音频设定”中对声音的输出方式进行调节，否则很可能出现没有声音的情况。

PS3主机的输出端子	2ch	5.1ch	7.1ch
AV输出端子	○	×	×
光纤数码输出端子	○	○	×
HDIM输出端子	○	○	○

注：PS3不支持DTS-HD7.1声道的输出方式，想要输出该种信号只能通过5.1或更低声道的方式完成。

Q45 第一次开机后应该怎么进行初始设定？

A：首先要根据画面中的提示选择语言，我们国内的玩家当然要选择简体中文了，将系统语言设置成简体中文后，接下来的设置就易如反掌了，如果玩家懒得设置也可以直接跳到设置结束启动主机。“时区”、“日期与时间”等设置可以在主机设定内随时进行变更，如果你的PS3连接网络后，系统会自动通过互联网帮助玩家校准时间。

Q46 蓝光光盘究竟是什么意思，为什么我的游戏盘反面还和普通DVD一样是银色而不是蓝色的呢？



A：这个蓝光光盘可不是指的会发出蓝色光芒的光盘，蓝光光盘是Blu-ray Disc（缩写为BD），它是因为利用波长较短（405nm）的蓝色激光读取和写入数据，因此才被叫做蓝光。DVD需要光头发出红色激光（波长为650nm）来读取或写入数据，通常来说波长越短的激光，能够在单位面积上记录或读取更多的信息。因此，蓝光极大地提高了光盘的存储容量，单层BD光盘能够存储25GB的数据（为DVD的5倍）。在读取速度上蓝光也以4.5到9M每秒的速度占有优势，大容量和高度读取速度更能满足次世代主机高清画面的要求、所以蓝光在格式争夺战的胜利是情理之中的事情。



HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

Q47 什么是六轴，能不能推荐一款使用六轴功能的游戏？

A：SCE 当初将 PS3 的无线手柄以 “SIXAXIS” 命名，可见是对自己的这套六轴感应系统是多么的自信。SIXAXIS 是六轴感应系统（SIX + AXIS）的简称，它可以感应玩家控制手柄时的姿势 3 轴——Roll（左右倾斜度）、Pitch（前後倾斜度）、Yaw（左右方向）和 3 轴加速度——X 轴、Y 轴、Z 轴。

如果想感受六轴感性的魅力，那么推荐尝试 PSN 下载游戏《鸭子》，极具创意的操作方式一定会让你深深地爱上这款游戏和六轴操作。

Q48 Cell 是什么？

A：Cell 是索尼、IBM 、东芝三方合资共同设计的芯片，规格可以定制，但 PS3 使用的 Cell 规格为：

PowerPC-based Core @ 3.2GHz
7 SPEs @ 3.2GHz
512KB L2 Cache
7 x 256KB SRAM for SPEs

基本上 CELL 的设计处理器是多处理器协同运作，或者单独运作，一个处理器包含一个单独的 PowerPC Architecture Unit (PAU) ，和多个协处理单元 Synergistic Processing Elements (SPEs) 每个 SPE 都可以独立工作。Cell 处理器主要核心部份以 IBM PowerPC 架构为基础，时脉 3.2GHz 每个核心备的 VMX 向量单元内建 512KB 的 L2 高速缓存 7 个以 3.2 GHz 时脉运作的协同处理器 (Synergistic Processor ElementsSPEs) 7 个 128 位，128 道指令的单一指令多数据流 (SIMD) 通用指令缓存器 (GPRs) 7 个供 SPE 使用的 256KB SRAMCell 备有 8 个 SPE，但 1 个 SPE 保留作为其它用途处理最高浮点性能 218 GFLOPS。

Q49 HDMI 端子是什么？

A：HDMI，英文全称是 High Definition Multimedia Interface，中文名称是高清晰多媒体接口的缩写。2002 年 4 月，日立、松下、飞利浦、索尼、汤姆逊、东芝和 Silicon Image 七家公司联合组成 HDMI 组织。HDMI 能高品质地传输未经压缩的高清视频和多声道音频数据，最高数据传输速度为 5Gbps。同时无需在信号传送前进行数 / 模或者模 / 数转换，可以保证最高质量的影音信号传送。HDMI 不仅可以满足目前最高画质 1080p 的分辨率，还能支持 DVD Audio 等最先进的数字音频格式，支持八声道 96kHz 或立体声 192kHz 数码音频传送，而且只用一条 HDMI 线连接，免除数字音频接线。所以说 HDMI 是以标榜高清的 PS3 的最佳伴侣。

PS3 支持 HDMI1.3 规范的影音输出方式，能够完美地给玩家带来顶级的视听享受。



Q50 PS3 的功能这么强大，那么它的耗电量是否也非常大呢？

A：让我们以最直观的表格形式来比较一下次世代三种主机的耗电量对比吧。从表中我们可以看出来 PS3 的耗电量是三种主机里最高的，但是功能也是最全的，与 X360 相比高出得不多，但是不得不承认 Wii 的确是次世代中的“节能标兵”呀。

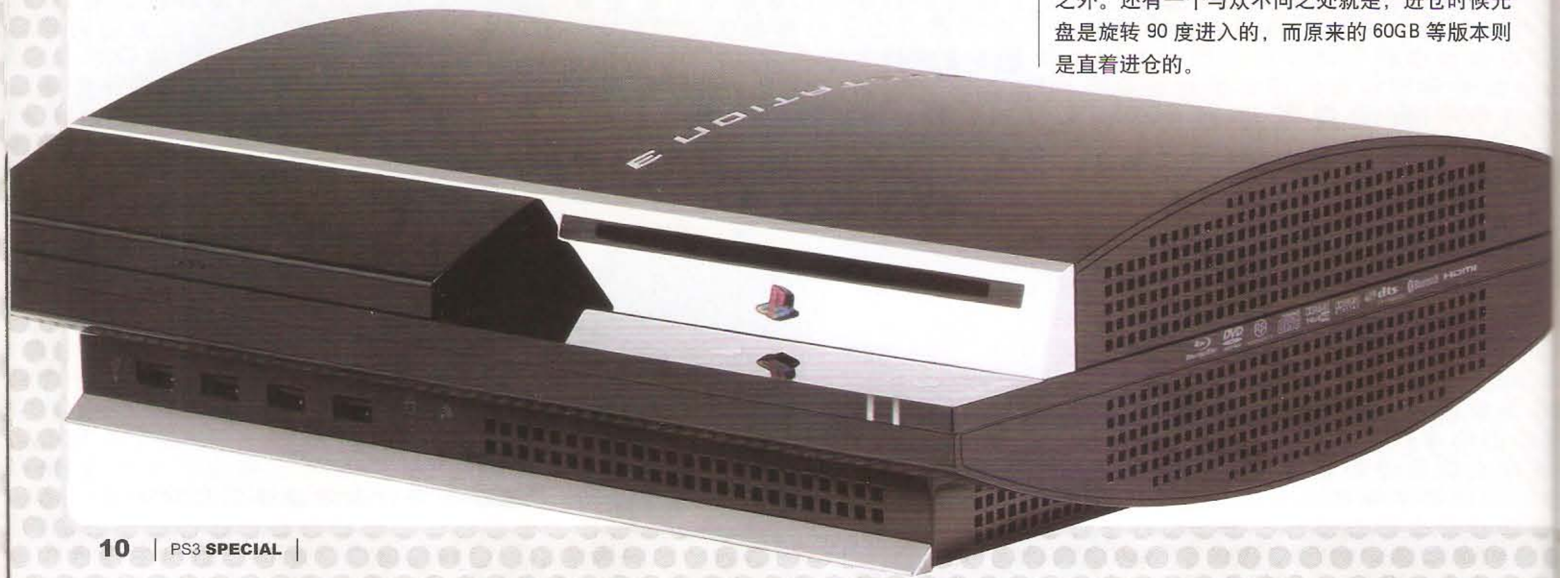
运行模式	Wii	X360	PS3
待机	10瓦	2瓦	—
开机启动	—	—	150～170瓦
系统菜单	17瓦	140瓦	160～170瓦
DVD影片播放	—	110瓦	170～180瓦
BD影片播放	—	—	170～180瓦
运行游戏	17瓦	160瓦	180～190瓦

Q51 怎么通过主机上的编号来识别主机的版本呢？

A：其实与 PS2 类似，通过观察主机编号后两位的数字就能够了解到主机的版本。后两位编号是 00 为日版机，后两位编号是 01 为美版机，后两位编号是 02 为欧版机，后两位编号是 05 为韩版，后两位编号是 06 为新加坡版，后两位编号是 07 为台版机，后两位编号是 12 为港版机。

Q52 40GB 的 PS3 和 60GB 的 PS3 在读盘时有什么区别吗？

A：众所周知，40GB 的 PS3 与之前推出的 PS3 型号除了功耗降低，散热设计也进行了改良之外。还有一个与众不同之处就是，进仓时候光盘是旋转 90 度进入的，而原来的 60GB 等版本则是直着进仓的。



功能篇 Function

PS3 COMMON ISSUES COLLECTION

Q53 PS3支持的多媒体播放格式有哪些？

A：选择“音乐”时，能播放的音乐格式为：Memory Stick音乐格式(ATRAC)、MP3(MPEG-1/2 Audio Layer3)、MP4(MPEG-4 AAC)、WAVE(Linear PCM)和WMA。其中ATRAC和WMA需要连接网络后在”主机设定“中进行激活。

选择“影像”时，能够播放的视频为：● Memory Stick影像格式：MPEG-4 SP（AAC LC）、H.264/MPEG-4 AVC Main Profile（AAC LC）● MP4存档格式：H.264/MPEG-4 AVC High Profile（AAC LC）●

MPEG-1（MPEG Audio Layer 2）● MPEG-2 PS（MPEG2 Audio Layer 2，AAC LC，AC3（Dolby Digital），LPCM）● MPEG-2 TS（MPEG2 Audio Layer 2）● AVI：Motion JPEG（Linear PCM）、Motion JPEG（μ-Law）、AVCHD（.m2ts/.mts）● DivX ● VC-1（WMV）：VC-1（WMA Standard V2）。其中其中WMV需要连接网络后在”主机设定“中进行激活。

选择“图片”时可显示的图片类型有：JPEG、TIFF、BMP、GIF和PNG等。部分资料可能因种类的限制而无法显示。

Q54 将PS3连接网络后可以享受哪些服务呢？

A：目前为止PS3提供的网络服务包括：在线游戏、下载游戏、浏览互联网、在线聊天等功能。目前SCE正在全球的各个服务器上进行“HOME”的内测，如果能够获得内测的机会就能够率先体验到真正次世代级别的网络服务。

Q55 PS3支持哪些解析度的输出？

A：PS3可以输出“HD”（高解析度）和“SD”（标准解析度）两种解析度，支持的全部影像模式可以参照下方的表格：

	HD（高解析度）			SD（标准解析度）	
影像模式	1080p	1080i	720p	480/756p	480i/576i
纵横比	16：9	16：9	16：9	4：3/16：9	4：3/16：9

Q56 PS3可以播放哪些光盘？

A：20GB、60GB、80GB的PS3主机都可以播放CD、SACD、DVD、BD（蓝光光盘），但不同的区域版本只能播放相应地区的DVD和BD光盘，其中的SACD英文全称为Super Audio CD，是由索尼和飞利浦公司合作开发的一种两层混合碟片，最大的特点就是可以支持多声道，并拥有更高的音频质量，在专业音乐发烧友中的认知度比较高，不过新推出的40GB版本取消了支持SACD的功能。

Q57 Folding@Home是什么？

A：作为PS3从1.60系统版本开始加入的附加功能，很多玩家都对它表示出了极大的兴趣。所谓的Folding@Home是由美国斯坦福大学主持用于研究蛋白质折叠，误折，聚合及由此引起的相关疾病的分布式计算工程，对于攻克疯牛病（Mad Cow，BSE），帕金森氏症（Parkinson's）等医学难题具有重大的意义，并且出于节约资源考虑，这项计算工程的主力都由全世界处于闲置状态的CPU来担任，玩家只要在XMB界面下选择“网络”下相应的图标便可参与到该计划中，为人类的医学事业贡献自己的一份力量。运行软件后，玩家不但能够看到蛋白质结构和计算过程，还能从世界地图上直观地看到全世界参与到该计划中的CPU分布位置。

Q58 如果一台PS3有多人使用，游戏记录会分开保存吗？

A：如果玩家是第一次运行PS3主机，系统会要求我们创建一个“用户”，并且在今后每次开机时系统都会让我们选择一个“用户”登录，以开启对应的游戏内容或系统设置（类似于Windows XP中的多用户系统）。因此如果是多人使用一台PS3主机的话，可以在系统界面的“用户”菜单下创建多个用户来分别进行管理，所有的游戏记录自然也是不同用户间分开保存的，并不会互相影响。

Q59 登录网络所用的账号和创建的用户是一个概念吗？

A：如果说“用户”是系统用于区分不同使用者的手段，那么登录网络所用的“账号”就是网络上玩家身分的惟一标识，它们并不是同一个概念。登录网络的“账号”由于会涉及到下载和在线游戏的相关数据，所以它和我们经常接触到的“论坛账号”、“邮箱账号”一样，都需要特定的密码来进行保护，以避免被其他玩家盗用。同一个“用户”下可以创建多个“网络账号”，并且它们所对应的资料也是相对独立的，不会互相影响。

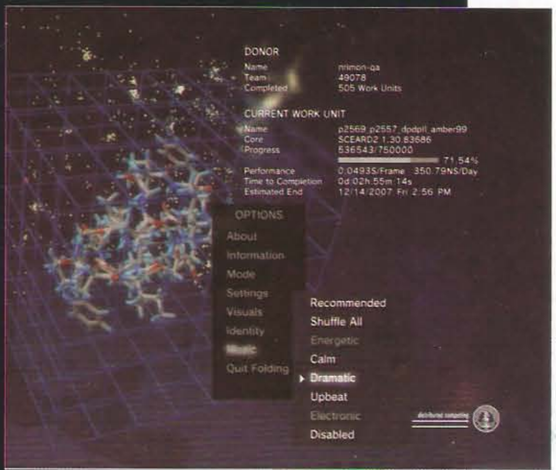
Q60 PS3的官方服务器有哪些？它们“PS Store”上的内容是共通的吗？

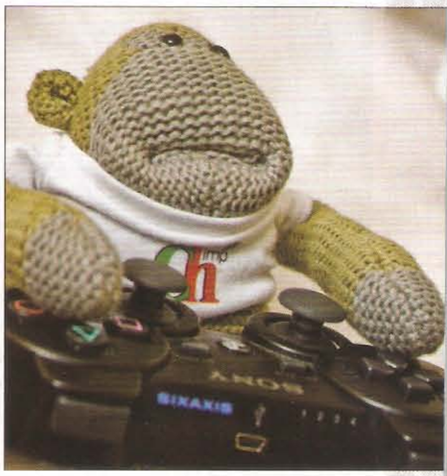
A：目前PS3的官方服务器有日本、香港、美国和欧洲等常见的几个，并且不同“PS Store”上的内容会根据当地PS3游戏的推出进度而存在一定的差异。对于国内玩家来说，由于语言的关系，登陆除了英文和日文外其他服务器的玩家非常少，大多数玩家都集中在另外几个服务器上，再加上国内的网络情况比较复杂，所以从不同服务器上下载游戏试玩版或预告片的速度也不一样，建议玩家尽量选择离自己较近的服务器进行下载，以获得最佳的速度。

Q61 怎样才能使用PS3欣赏移动存储设备上的文件呢？

A：其实只要在存储设备中建立相应名称的文件夹，只要进入XMB的菜单系统就会自动找到这些可进行播放的文件。音乐需要建立MUSIC，图片需要建立PICTURE，视频需要建立VIDEO，系统升级需要建立PS3/UPDATE，专用主题需要建立PS3/THEME，游戏存档则需要建立SAVEDATA，注意所有的英文字母都需要大写。

注：音乐、视频和图片等项目也可不必建立相应的文件夹，只需在XMB中选择显示全部就能够在存储设备中自由寻找文件了。





Q62 PS3主机要想使用与PC共享的功能，需要在PC服务中开启哪几个选项呢？

A：需要按顺序开启以下3个选项，然后打开Windows Media Player11选择媒体共享即可完成共享。

①SSDP Discovery Service→②Universal Plug and Play Device Host→③Windows Media Player Network Sharing Service

Q63 将PS3系统升到2.40之后的版本有什么明显的变化吗？

A：本次升级最显著的变化，也是PS3升级以后带来最大的两个变化就是加入了运行程序中呼出XMB和奖杯系统。

Q64 程序中呼出XMB究竟是什么意思呢？

A：在游戏中，随时随地按下PS键即可打开XMB界面，与X360简化面板不同的是，PS3在游戏中打开的是XMB的全貌，不过仅从这一点上还不能分出孰优孰劣。X360的游戏中系统更注重人性化，将游戏中玩家最需要的听音乐、聊天、查阅成就和好友资料等功能集合在一个简易的系统面板上，而这一次PS3则将整个XMB移入了游戏中，虽然XMB全貌尽显眼中，但我们能做的仅仅是一小部分，绝大部分功能暂不支持，如果选中这些功能，系统会提示必须先结束游戏，但最实用的自定义音乐播放、聊天、查阅奖杯和好友资料等功能也都一一实现。下面一起来看看这次的游戏内XMB都支持哪些功能：

目前支持的功能：

（1）添加删除好友、收发信息；

（2）查看奖杯收藏、与好友对比奖杯；

（3）自定义音乐播放；

（4）PSN帐号登陆与登出；

（5）查看下载进度，可操作下载队列。

尚未支持的功能：

（1）在PS、PS2游戏中打开XMB；

（2）语音聊天；

（2）不能浏览PSN卖场、网页。

从功能上看，几乎赶上了X360。其中，自定义音乐播放这项功能必须要游戏本身支持才行，而目前支持的游戏极少。而聊天功能尚不具备语音聊天，比较遗憾，不过PS3的输入法支持简体中文拼音，还带丰富的联想功能，文字录入方面毫无障碍。另外，从人性化角度来看，这个缩水版的XMB与X360相比还有两点不足逾待解决：（1）打开游戏内的XMB界面后，游戏不会自动暂停，如果是玩RAC、ACT、SPG等类型游戏的话，后果就比较严重了。（2）收到好友来信后，没有快捷键直接打开，找信比打字还略带烦。相信这些不足在日后的系统中能得到改善。



最后，值得一提的是，在浏览网页时也具备“游戏中XMB”功能，这样就可以一边上网，一边自由地听音乐了，而曲目的操作可以利用新增的音乐迷你操作界面。

Q65 奖杯系统又是怎么一回事呢？

A：就在战利品系统呼之欲出的时候，索尼突然取消了战利品的说法，取而代之的就是现在我们见到的“奖杯”系统。该系统类似X360的“成就”，奖杯根据取得条件的难度进行分级，一共分为四个等级，分别是铜、银、金、白金。取得奖杯的方法因游戏而异，只确认白金奖杯的获得方法是将铜、银、金三种杯全部获得。获得的奖杯可以在“游戏”图标下的“奖杯收藏”一栏中观看，还可以与好友进行奖杯达成率的对比，大大提高了游戏的耐玩度。

奖杯的设置每个游戏都不同，以《超级星尘高清版》为例，该游戏一共设置了17个奖杯。乐趣和360的成就相比不相上下，现在已经有越来越多的游戏开始陆续追加支持该系统的补丁包。也许我们很快就能够看到玩家像追求成就一样对奖杯展开孜孜不倦地追求了，谁会成为下一个的“奖杯犯”呢？

同时，XMB系统中个人名片也根据奖杯进行了重新设计，只要点击好友就会直接打开好友的名片。新名片用图片形式直观地显示出了每个人的奖杯收藏情况，还可以进行翻页，很精致。

Q66 2.40重大更新还有什么改变吗？

A：其实此次更新在细节上还做出了许多变化，可以说是PS3有史以来做出的最重大更新，让我们来一同看看在其他方面还有什么变化：

■影像

●提升影像噪音及画面处理能力。需在播放视频影像时调出菜单选择“音频视频设定”，处理程度分3级，可略微降低影像的噪音及提升画面质量、减少马赛克等模糊现象，效果有限。

●支持对蓝光光盘（BDAV）影像内容的向上转换输出。播放BDAV内容时可以对影像的纵横比进行改变，可设置2倍画面、标准画面、全屏幕画面播放。该功能暂不支持BDMV格式。

■音乐

●新增迷你操作界面。在播放音乐时，如果按PS键退出到XMB菜单下，就能在[音乐]图标下找到迷你操作界面的图标，界面按钮与正常播放音乐的界面相当。该功能是配合游戏中自定义音乐播放而设，十分方便。

■相片

●在播放目录新增打印功能。选中要打印的相片，按△开启菜单，可直接选择“印刷”进行打印，而不需要打开图片。（可以无视的功能）

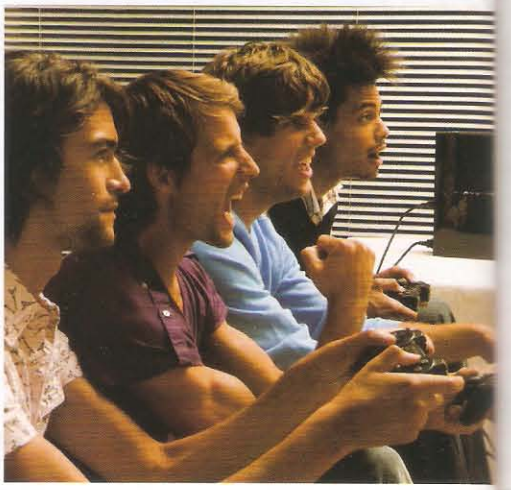
■菜单

●XMB菜单中追加电源图标。电源图标在“用户”图标下，可直接从XMB菜单中选择关闭主机电源。不过该功能还不如按住PS键关机方便。

■文字输入

●追加清除文字输入栏中的文字的功能。在键入文





字时，按L1+□(外接键盘时，按[Shift]+[Backspace])即可清除输入栏中的所有文字。

■网络

●新增 Google 搜索引擎。搜索方法是在“网络”图标下选“互联网搜索”，键入要搜寻的关键字即可打开搜索结果页面。

Q67 现在可以玩到的带有奖杯的游戏都是哪些呢？

A：目前推出的直接带有奖杯系统的游戏有：《超级星尘高清版》、《像素垃圾 伊甸》，以前发售而目前已经推出奖杯补丁包的游戏有：《未知海域 德雷克的宝藏》和《战鹰》。之前传闻会附加奖杯系统的《瑞奇与叮当 战利品大冒险》推出之后让许多玩家失望了，因为这款游戏并没有该系统。相信以后推出的附加奖杯系统游戏会越来越多。

Q68 HOME 究竟是社区还是游戏呢？

A：准确的来讲 HOME 应该算是一个社区性的软件，HOME，也就是“家”，它的概念就是创造一个活生生的虚拟世界。目前网络上的大型 3D 虚拟社区的创意并不鲜有，玩过《模拟人生》的朋友对此也一定不会陌生，只不过索尼对 HOME 的期望要更大些，全世界的 PS3 用户都可以进入到 HOME 中，每时每刻都在进行真实的互动。在 HOME 中，玩家间可以在 3D 的虚拟环境中进行更加形象的交流，这体现的是一种人与人之间的互动，而且我们与这个虚拟世界也是互动的，也就是说我们可以在这个足够大的空间中与各种道具发生互动，比如游戏中的家庭影院，各种游戏街机等等。





软件篇

PS3 COMMON ISSUES COLLECTION

Q69 我买的《未知海域》在其他主机上显示的是中文，为什么我的机上没有中文选项？

A：《未知海域》游戏中虽自带多国语言，但游戏本身会根据主机版本自动判断适合各个版本的语言选项，可以说是个十分不厚道的设定。只有在港版机或台版机上才能设置中文，如果你购买的是日版机器，那么不论你的系统语言如何设置，游戏中都只能选择日文或英文。这也就是上面推荐大家购买港版机器的原因了。

Q70 为什么在港服购买的《最后的救世主》中文版，下载完毕进入游戏后却发现是英文的，而且无法在游戏中选择语言？

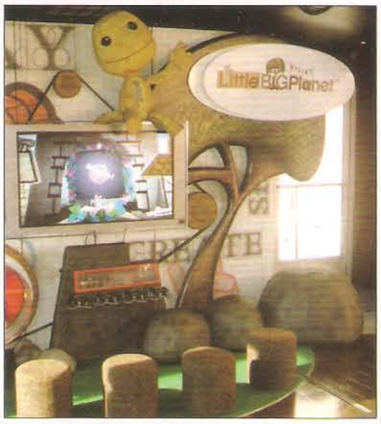
A：只要把主机语言设置为繁体中文再进入游戏就会发现《最后的救世主》已经变成了繁体中文版，其实目前市面上基本没有简体中文版的游戏，许多繁体中文版游戏都必须将系统语言设置成为繁体中文才行。这是因为游戏会将简体中文系统默认为英文系统，如果购买了标明为繁体中文版的游戏而无法显示中文，请先到系统设定中将语言设定为繁体中文。

Q71 PS3 游戏分区吗？

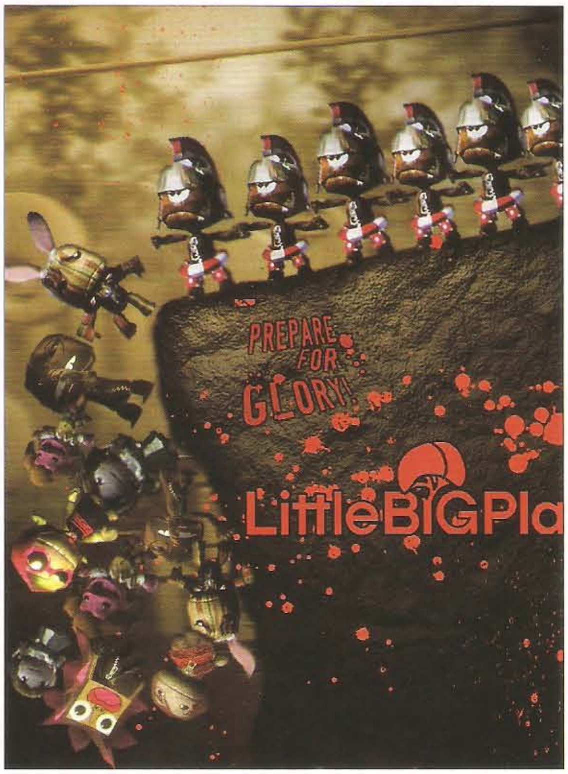
A：虽然 PS3 也像 X360 那样进行了分区，但是到目前为止还没有游戏要求特定区域的主机才能运行，也就相当于没有分区。但游戏中的语言会认主机版本，比如《未知海域》港版，在日版机不支持中文选项，而且许多游戏中内置了多种语言，但无法在游戏内进行更改，只能通过更换主机的系统语言来更改，简体中文系统会被默认为英文语言。

Q72 怎么我在《战场的女武神》里没办法调出游戏中的 XMB 菜单？

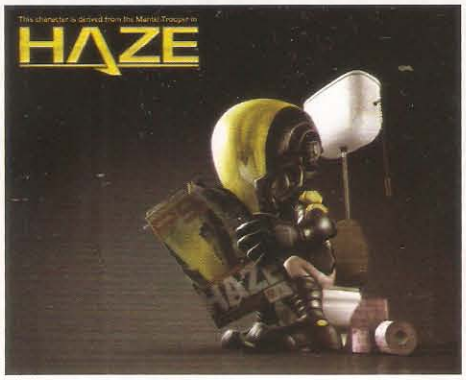
A：很遗憾，目前所有的 PS3 游戏中只有《战











场的女武神》这一款无法实现在游戏中调出XMB菜单的功能。想要在该游戏中实现这功能只能等待SEGA官方推出相应的补丁包了，不过这个功能对游戏本身的使用没有任何影响，请放心使用。

Q73 PS和PS2的游戏在PS3上运行，画面会得到加强吗？

A：由于PS3本身具有强大的画面处理能力，所以我们同样可以在一定程度上强化在其上运行的PS和PS2游戏画面。开启该功能的具体方法为：选择PS3系统界面"设定"下的"游戏设定"，分别将"PS/PS2提升转换"和"PS/PS2平滑化"设定为"标准"和"开"，这样进入游戏后你就会发现画面中角色的轮廓和文字明显平滑与柔和了许多。另外要提醒玩家注意的是，该功能并非适用于所有游戏，不同的游戏间可能会存在一定的差别，实际效果也与玩家使用的显示设备有一定关系。

Q74 为什么我购买的《未知海域》还不能下载奖杯补丁包？

A：你购买的游戏版本应该是港版，因为目前港版的该游戏还未推出奖杯的补丁包下载，官方也没有回答该游戏到底是否会推出港版奖杯补丁包。其实许多港版游戏都是无法与美版或日版同享一样的补丁或更新包的，如果你喜欢追求下载最新的更新包，还是建议在购买游戏时选择日版或美版，不过这两个版本的游戏在价格上比港版要贵一些。

Q75 每个服务器上的PSN游戏都是一样的吗？

A：同PS3游戏一样，每个服务器上的游戏推出的日期都有所不同，通常来看美服和日服的游戏是最新最全的。虽然港服PSN游戏推出较慢，但是它的优势就是基本上所有的PSN游戏都是繁体中文版，这对于国内玩家来说可是一个巨大的诱惑。况且国内的信用卡可以直接从港服进行购买，十分方便。



配件篇 Accessory

PS3 COMMON ISSUES COLLECTION

Q76 PS3主机包装内都有些什么？

A：标准包装内含有一台PS3主机、一个六轴手柄（无振动，振动手柄需单独购买）、一分说明书、一根网线、一根USB线、一根电源线和一根AV端子线。限定版和游戏同捆版内的配件会有所变动，而且还会附送其他赠品，但价格会稍贵一些，在购买的时候需要注意。

Q77 购机时该选择哪些配件？

A：配件方面主要还是针对大家的不同需要来选购的。通常购机时会选择一条高清视频线，因为自带的是条AV线，根本无法让大家真正体验到PS3的高清机能。而根据家中电视接口的不同，有HDMI输入端口优先选购HDMI线，其余的玩家可以选购比较普及的PS2色差线，这两种线都可以上到1080p的效果，由于色差线传输的是模拟信号，效果会略逊于HDMI。至于组装线还是原装线的问题，HDMI由于传输的是数字信号，对线材要求不是太高，问题不大，相反采用模拟信号传输的色差线则对线材比较挑剔。线材好坏价格差异很大，20元到350元不等，如果经济不是很宽裕，可以选购一些质量稍好的高仿线。

推荐选购的另一个配件是六轴振动手柄，价格大约在330元左右。目前所有版本主机自带的都是无振动的六轴手柄，必然会令很多游戏临场感大打折扣，如果经济条件允许的话，还是强烈推荐购买振动手柄。至于振动与游戏的关系，谁振谁知道。

Q78 一台PS3最多可以同时使用多少个手柄？

A：一台PS3最多可以同时连接7个手柄，比PS2要少一个，所以我们看到有些在PS2时代支持最多8人游戏的游戏，比如"《胜利十一人》系列"转战PS3后就改为最多同时支持7人对战了。

Q79 我有一根HDMI线和一个有HDMI接口的显示器，但显示器并没有音箱，请问在这台显示器上玩PS3我将如何输出声音呢？

A：其实很简单，一个可以接入音频线的音箱就可以解决这个问题了。首先需要将随机附送的AV端子线和HDMI同时插在PS3后方的插口，开机后进入XMB菜单中的"音频设定"中将声音输出该换到使用AV端子输出，这样就能够借助音箱来实现声音的输出了。如果没有音箱也没有关系，去电脑城买一个音频转接口将音频转为耳机插孔（3元搞定），然后按照前面的步骤对主机进行设定，只需



要耳机就可以听到PS3的声音了。

Q80 PS3能够自己更换硬盘吗？

A：只要拆开PS3主机左侧的挡板就能看到主机的硬盘，而根据PS3说明书上的相关说明，对于有一定动手能力的玩家来说，自己更换硬盘是完全没有问题的。目前根据玩家的反馈，PS3可以支持20GB～120GB的硬盘，但如果更换硬盘后出现问题，官方是不会负责的，只有在确认玩家使用原装的硬盘，且在保质期内出现问题的情况，官方才会提供维修或更换的服务。

Q81 我喜欢带着自己的PS3手柄到同学家去对战，每次都要用USB线才能让他的PS3连接我的手柄，有没有不使用USB线就找到手柄的方法呢？

A：很抱歉，在未与主机建立过连接前手柄无法像X360和Wii那样通过无线寻找到手柄，只能通过USB将手柄连接到主机上才能完成操作。

Q82 PS3的手柄支持振动功能吗？目前对应振动的游戏有哪些？

A：2007月11月11日由官方推出的"DUALSHOCK 3"手柄可以实现部分PS3、PS2，以及PS游戏的振动功能，并且到目前为止，所有不同规格的PS3都只附带1个"六轴感应手柄"，振动手柄只能玩家另行购买（官方售价5500日元，约合人民币330元）。目前新发售的游戏基本全部都带有振动功能，另外在购买游戏可以观察游戏封面上的图标，支持振动游戏会有"DUALSHOCK 3"手柄的标示。

Q83 PS3需要购买记忆卡吗，那么它是如何进行记录的存储呢？

A：PS3不需要使用任何专用的记忆卡就可以在游戏中将记录保存在内置的硬盘中（几十G的容量够你存上几千个游戏的记录了）。PS3进行记录备份也是异常方便，不需要任何认证和专用的记忆卡就可以直接是使用存储设备备份记录（部分游戏的记录无法进行拷贝）。

Q84 在PS3上玩PS或PS2游戏如何保存记录？我可以将PS或PS2的记录拷贝到PS3上玩吗？

A：如果玩家购买的是可以兼容PS和PS2游戏的PS3主机，那么在运行这些游戏时，系统为我们提供了"假想记忆卡"的功能，即在PS3的硬盘空间划分出一部分来保存PS或PS2游戏的记录，并且和以往使用PS或PS2主机进行游戏一样，玩家一样可以对它们所对应的"插槽"进行设定。至于将PS或PS2记录拷贝到PS3上，玩家需要购买PS3专用的"记录卡转换器"（官方售价1500日元，约合人民币105元），将PS或PS2的记录卡通过它连接到PS3上后，就可以将其中保存的数据复制到事先创建的"假想记忆卡"中。



Q85 无线手柄的电池可以拆下来进行更换吗？

A：很抱歉，PS3的手柄属于"一次性"物品，电池寿终正寝时就是手柄报废之时。但是为了环保，请在丢弃无线手柄前将内部的电池拆下并送至电池回收站后再将其扔掉。注意，请不要随意将无线手柄拆开以免损坏内部电池。

Q86 听说PS3可以随意更换硬盘，那到底支持哪些硬盘呢？是不是需要特定品牌的硬盘才可以进行更换呢？

A：PS3对应Serial ATA规格的2.5英寸HDD，理论上如果是这种规格的HDD的话都可以交换，但是不能保证在任何环境下安全运行。

Q87 无线手柄与PS2的手柄有什么区别吗？

A：当然，最大的区别就是无线了（笑）。实际上除了增加了六轴感应系统之外，手柄的中央还增加了一个用来直接呼出XMB菜单的PS键。除此之外，L2与R2键程变长并演化成类似扳机的形状，类比摇杆的倾斜角度变大，在操作性上也进行了比较大的变更。总体上来讲手感与PS2相差不大，如果是一位PS2的老玩家，将不会感到任何的不适应。

Q88 PS2或PS的手柄可以在PS3上使用吗？

A：可以使用，但是需要购买专用的转换器，并且只能在玩PS2或PS游戏时使用。



HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE



PS3玩家采购指南

带你玩转PS3大卖场！

相信购买了PS3的玩家，已经逐渐习惯了让PSN（Playstaion Network）融入自己的游戏生活中。现在PS3可不仅仅还像是PS2时代那样，只是你放进一片碟然后开始游戏的概念。事实上有了硬盘和网络这两件利器，你的PS3可以给你带来更全面、周到的娱乐体验。这一次的PS3专辑中，就让我们对于近期PSN上各种影音娱乐的下载内容进行一番梳理，让各位用最少的时间，下载到最有趣的内容。

首先推荐各位在香港、日本、美国服务器分别注册PSN账户，因为不同的下载内容在各地区服务器的提供时间有早有晚，各个服务器也有自己特色的内容可选。这样可以让我们更自由地在第一时间下载到想要的内容。由于各地的PSN网站架构不同，下面我们就以内容分类为各位逐一做一番推荐。

文 光年 美编 心の永恒

玩·游戏

甭管怎么说，相信捧着这本书的读者首先都是游戏迷。当您一脚踏进PS3时代的同时，也标志着您将可以获得免费下载试玩版的优厚待遇。不用在购买之前踌躇犹豫难以定夺了，PSN的各区域服务器上几乎都提供了丰富及时的游戏试玩和影像DEMO，这也是最直接感受游戏品质的方式。如果你连这一步也想省掉的话，那就睁大眼睛仔细看好下面的PSN游戏推荐吧。它们可都是经历了我们的编辑和玩家严格考验的心水之选，绝对可以让你体验PS3下载游戏的乐趣。



70 性价比 %

PAIN

痛楚 动作 英语

定价：港币98元 港服

这是一款洋溢着美式搞笑的小品级游戏。猥琐、疯狂是它的主要基调。游戏用独特的物理引擎创造了一个个主题场景，而玩家要做的就是选一个人类倒霉蛋，然后用巨大的发射器把他们弹射出去，靠撞毁场景和让你的角色受伤来博得高分。尽管这个规则听起来有点损，不过有趣的场景、逼真的音效和角色们搞怪的动作表情，的确会让你为这些小人们大笑不已。游戏提供了多种模式和目标，最棒的是可以支持四人同乐，哪怕你只有一只手柄也可以让大家轮流玩得很开心。

游戏已经发布了不少追加角色和场景的更新包。可以让你不断的从中得到新的乐趣。最新版已经支持震动功能和奖杯系统。

SuperStardust HD

超级星尘HD 射击 英语

定价：港币98元 美服、日服

这是一款类似于之前PC上流行的《几何战争》的游戏。这款幻想题材的射击游戏同样有着简洁到抽象的故事，不过它的乐趣重心完全放在了射击部分。它简单易学，只需要用两个摇杆配合简单的按键在关卡地图上不断的击毁从四面八方来袭的陨石和外星敌人就行了。不过它也富于变化，战斗中你可以随时在普通的激光、火焰枪和爆裂枪之间切换，危机时刻你也有特殊攻击可以使用。在让你眼花缭乱的战场上活用技巧和敌人的特性甚至可以同时击爆所有的敌人，在高清画面下这种壮丽的景象和成就感实在是很让人着迷。

它是一款乐趣纯粹的游戏，易学难精，在你有足够的闲暇时间时恐怕它会让你沉迷其中，不断挑战和研究新的打法。游戏足足有25个变化丰富的小关卡，但是可选的模式较少，另外双人合作模式的视野不是很令人满意。本作的美版支持奖杯系统。

85 性价比 %



Pixel Junk Monsters

像素垃圾 怪物　益智　英文
定价：港币58元　港服

“像素垃圾”实际上是日本游戏制作商Q-game的一个游戏系列的名字，这个系列目前已经上市了三款，不过由于第一款《像素垃圾 赛车》素质较差，我们将重点推荐后两款。《像素垃圾 怪物》实际上就是一款“塔防”游戏，你需要操作一个土著小人在关卡地图上设置各种属性的防御塔来抵抗一波一波前来侵袭的怪物，保护自己的部落。

这款游戏有着清新的画面和动听的音乐，尽管游戏的上手部分比较慢热，玩家可能会觉得有点无趣，不过玩下去游戏的节奏会逐渐变快，玩家手忙脚乱之间将会感到游戏的真正挑战和乐趣。游戏中怪物和防御塔的设计平衡性很好，你需要研究它们的特性来制定战术，不会让玩这款游戏彻底变成你大脑的一种“休闲”。

游戏有20多关，并且还可以下载新关卡。难度适中，如果你可以无伤通关还能解开更高的难度。遗憾的是不管是你单人游戏还是双人合作，各个关卡的怪物配置都是不变的，这让耐玩度受到了一些影响。

80 性价比 %





PixelJunk Eden

像素垃圾 伊甸园　动作　日文、英文
定价：港币63元　港服

这也是“《像素垃圾》系列”中的一款，尽管是同一系列，《伊甸园》的风格和玩法又完全不同。在未来派电子乐的渲染下，玩家需要操作一个名为Grimp的小生物在剪影风格的花园中收集光谱和花粉，促使自己伊甸园中的种子不断的生长。可以说探索和收集是这款游戏的核心要素，游戏操作很简单，你只需要关注Grimp的跳跃角度与距离，熟悉一些基本的摆荡操作即可。

实际上和其他的高品质休闲游戏一样，它会让人越来越上瘾。精巧的关卡设计，会让你不断组合出有新的应对之法。如何避免跳跃失败，如何平衡收集宝石和增加时间都是玩家得不断尝试的东西。游戏中敌人的数量不多，但是打法比较丰富，这点做得很有意思。

85 性价比 %

这款游戏还有一个比较让人争议的设计，每个花园中都有5个光谱，第一次你进入只要收集1个光谱就可以完成，第二次收集到2个就会完成……这样的过程要反复5次，多少有些重复感。它同样也是一款慢热型的游戏，可能不会很快吸引住玩家，但是当你熟悉一段时间之后，它所回报乐趣也会是很丰厚。

尽管它画面简洁很有艺术感，但是它很有挑战性，我们还是推荐有足够空闲时间的玩家或是核心玩家购买它。本作也支持奖杯系统。



Bionic Commando Rearmed

生化尖兵 重装上阵　动作　英文、日文
定价：港币78元　港服

阔别了FC上《希魔复活》20年的老玩家们现在是时候重新捡起手柄“重装上阵”了。只不过这次拾起的却是PS3的手柄。这款新作最吸引人眼球的自然是利用全新引擎绘制的漂亮画面了，玩具风格的画面效果很好的还原了原作鲜艳的色泽。主角同样没有跳跃的技能，全靠手中机械手臂的伸缩来完成在楼层间闪转腾挪的动作。

关卡的结构很有复古的感觉，摆荡的手感很令人满意，不过射击部分不是那么的激烈，尽管有各种杂兵，但他们对主角所造成的威胁实在是有限的很。关卡中的各种动作谜题倒是很有意思，各种隐藏要素也放置的比较隐蔽。在“挑战房间”中你还可以挑战更高难度的任务。

总之这是目前PSN下载游戏中完成度和品质都相当高的游戏，推荐喜欢动作游戏的玩家购买。

95 性价比 %

The Last Guy

最后的救世主　动作　日文、英文
售价：2000日元/9.99美元　日服、美服

这款游戏的概念相当独特，你扮演来自喜马拉雅的救世主。由于一道紫色光线袭击地球之后将所有在室外的人类变成了怪物和僵尸，你需要去营救所有当时在室内得以幸免的人。整个游戏会以俯视角度进行，游戏的场景是利用高精度的航空摄影相片制作而成，给人一种真实与幻想结合的奇妙感觉。你要不断的穿街过巷，灵活地带领人们躲避怪物们的追杀，最终把人们领到逃脱区域，只有在限定时间内救出足够的人才能完成关卡。

游戏的正式版中将会有来自日本、美国、英国等世界多个真实的著名城市关卡出现，无论是怪物横行的动作还是人群惊慌逃窜的感觉都非常有趣。游戏的关卡设计和玩法也很有新意，价格也不高，值得尝试。



80 性价比 %

Elefunk

大象历险记 益智 英语
定价：港币98元 港服

可能很多读者对“小马过河”的故事更熟悉，不过这款游戏讲的是小象过桥的故事。全球最后一头小象Eric要去解救被马戏团捕走的同伴们。尽管故事听来古朴，不过这款解谜游戏的谜题难度和笑点是一点都不缺。玩家需要为小象在各种悬崖上搭建木桥，争取用最轻盈的结构托起沉沉的大象身体，让他们安然渡桥。游戏中你需要活用各种木结构按照不同的环境拼接成桥。

这款游戏将分为四个大关，共20个小关卡。尽管第一关就是一个教学关卡，但是显然远远不够。要想应对之后的谜题，你需要自己反复试验，摸索出游戏的窍门。这可能会让很多玩家感到不适，但是对于那些喜欢开动脑筋琢磨研究的玩家可能却甘之如饴。一次次失败后，看着步履缓慢的小象成功的走到悬崖的另一边的确有很大的成就感。

游戏的音乐和画面并不突出，但是和主题配合的很好，多人模式和时间挑战模式也同样有趣，推荐给喜欢解谜的玩家。顺便一提的是游戏的性价比比较高，只要98元港币。你就可以享受到本作带给你的一段充实而且富有思考乐趣的时光。

80 性价比 %



Ratchet and Clank Future Quest for Booty

瑞奇与叮当 未来：战利品大冒险 动作 中文
定价：港币116元 港服

8月26日《瑞奇与叮当 未来：战利品大冒险》正式在港服登场。它的故事紧接着PS3零售游戏《瑞奇与叮当 未来毁灭器》的剧情。游戏还和前作一样提供了PS3平台上较高水准的画面和动态效果。游戏的音乐非常好听，动作节奏紧凑激烈，和前作不同的是本作中没有支线任务和小游戏让你耗时间，剧情推进的很快。游戏的谜题和平台跳跃一如既往的强调技巧。

尽管这款游戏紧凑到毫无“脂肪”，但它的确很短，一般来说通关只需要4个小时。这会让人有些意犹未尽的感觉，不过毕竟这只是一款下载游戏。如果您是“《瑞奇与叮当》系列”的粉丝，我们推荐您购买。



65 性价比 %



Siren: New Translation

死魂曲 新生 动作冒险 英文、日文
定价：5980日元/59.99美元 日服、美服

对于PSN来说，这是一款最接近传统游戏的下载游戏。这是一款日式恐怖风格加上强烈动作元素的游戏。如同它的系列前作一样，表现出色的音乐和可怕的尸人照样会吓得你浑身冷汗。游戏故事发生在初代的山村中，一队美国电视摄制组进如这个山村取材，却陷入了这里尸人遍布的恐怖之中。游戏的12章故事会从7名个性分明的主角分别推进，其中有10岁的小女孩，勇敢的大学生、冷酷若冰的医生。

游戏继承了“视觉夺取系统”，玩家可以通过尸人的视野来看东西，这一设定让游戏的紧张气氛达到了顶点。

不过游戏也有一些不足，角色的动作不够生动，控制也比较僵硬。而且由于是从不同人的角度进行游戏，一些场景你会反复经过，反复多次之后多少有点乏味，你会感到制作组有点过于“节约材料”了。

这款游戏你可以分章节下载，每个章节的游戏时间在45分钟左右。相比于它下载游戏的价格来说，游戏的素质还是不错的。值得喜欢特色动作恐怖游戏的玩家购入。另外游戏也推出了蓝光的完整版，价格也比一般的蓝光游戏便宜不少，值得考虑。

85 性价比 %

PSN秋季新作推荐

胖公主：这是一款休闲动作游戏。玩家将会被分为两队、5种职业，他们将在漫画风格的战场上展开一场中世纪大战。玩家的目标就是营救出被困在城堡内的因为进食过度已经变得肥胖无比的可爱公主。更糟的是她已经胖得需要多个队友合力才能抬起，你能顺利的将可爱的胖公主救回家吗？



破坏突击队：这将是一款横卷轴射击游戏，而且它类似于《战鹰》只能在线游戏。乍看之下，你会以为这只是一款画面漂亮的2D游戏而已，其实制作组有一个很有意思的设定，所有的场景都有两面，你可以通过战场上的门在两面之间自由穿梭，这也让战场变的趣意盎然。游戏将会以大家熟悉的“死亡竞赛”和“夺旗”模式展开，是一款快节奏的对战游戏。



花：由华人制作人陈星汉制作的创意游戏《花》也将在这个秋天绽放。与其说他是一款游戏，不如说它就像是一首电子诗歌。玩家将靠摇动六轴手柄让一朵花在风中飞舞寻找其他的花，根据花朵飞动的速度和节奏以及周围的场景，玩家将会营造出独创的音乐。这款游戏混合了视觉、听觉与动作，意图创造出一种类似于通感的游戏体验。



荒蛮月球：这其实也是一款塔防游戏，只不过制作组使用的是科幻的背景，你需要在自己的星球上安插各种防御设施来面对如潮水般涌来的外形怪兽。全3D的画面，激烈的战斗表现，相信会给你带来不同于《像素垃圾 妖怪》的游戏体验。



看·杂志

很多玩家相信已经习惯了从网上下载电子杂志看的阅读方式了。其实PS3同样也提供了一份高质量的电子杂志给你，也就是下面我们要说的Qore。

这是一份由高清视屏的电视杂志，内容涵盖游戏制作内幕、游戏新闻、开发者访谈、游戏深度报道等，不过相应的每月你需要付费2.99美元或包年24.99美元(13集)。如果你英文过关，又喜欢看看新作、大作的制作内幕的话，我们推荐你订上一份。

注：Qore杂志目前只专门针对美国地区开放订阅，你可能需要在淘宝上购买美服的PSN点卡才能购买。



■ Qore每期会针对热门游戏推出独家预告片。







▲ Qore每期还会附带特别的免费下载内容，其中包括独家的PS3主题，一些大牌游戏的提前试玩版，甚至会附送一些完整版的下载游戏，可以说是相当划算。



赏·高清

如果你是一个刚刚购买PS3的玩家，你一定会想方设法的搞一些高清视频来见识一下高清影像的魅力。实际上PS3上就为我们免费提供了不少这方面的视频内容。而且因为使用的是索尼的专用服务器，下载速度也十分令人满意。

目前在PSN的所有区域服务器上几乎都有游戏预告片、电影预告片以及最新的蓝光电影预告片可以下载。

在索尼的欧洲服务器上会有索尼参加E3等展会的视频宣传片以及针对蓝光光碟的高清宣传片。而索尼的香港服务器上除了常见的游戏预告片电影预告片之外，也有一个叫做“高清补习社”的小栏目专门提供一些自己制作的高清视频下载。其中会有索尼香港主办的“高清宝宝”高清电视节目，这是一款类似于美少女选拔赛的娱乐节目，不过全程粤语并且没有字幕，感兴趣的玩家可以选择下载。

另外在港服的高清MV中目前有江若琳等索尼旗下当红艺人的高清MV，值得一看。

PSN账户充值提示

1：信用卡：但由于各个国家的PSN卖场对于信用卡有不同的限制，国内来说你可能需要办理一张有国际支付能力的信用卡。对于日本PSN而言，JCB信用卡是比较好的选择。

港服：　招商银行 Visa
日服：　中国银行 JCB，　招商银行 JCB
美服：　目前只有在美国本土办理的信用卡才可以使用。
欧服：　无

2：PSN点卡：直接购买PSN点卡也可以为你的账号充值，但要记住PSN点卡是分区的，你上哪个地区的服务器，PSN点卡只能用那个服务器的PSN点卡充值。对于国内的玩家来说，你可以考虑从Playasia网店购买，或是从淘宝上购买。但是要注意的是淘宝上买的价格一般会比较贵，而且因为是网购，请千万挑选信誉好的商家购买。







■PSN上可以下载到各类热门电影预告片以及知名艺人的MV。

文 ACE飞行员 美编 NINA

感受英伦流行乐的浪潮，你也能成为一名歌星

——PS3《歌星》体验报告





英伦流行乐一直以来以其丰满的曲风、不拘一格的歌词在世界流行乐坛上占有极其重要的地位。众多歌手和乐队早已经成为家喻户晓的明星。那一首首精致的流行歌曲以甜而不腻的旋律，迷离的情绪对于每一个听众来说都是最好的礼物。如果你非常热爱英伦流行乐，并且想拿起话筒一同投入到那曼妙的旋律中的话，选择由SCEE推出的《歌星》(Singstar)绝对是你最正确选择。

说起"《歌星》系列"，熟悉PS系主机的玩家应该不会陌生，该品牌是由SCEE(索尼电脑娱乐欧洲)瞄准欧美市场推出的卡拉OK游戏，迄今为止已经推出了将近10款作品，其中最新作品就是于去年12月推出的PS3版《歌星》，这也是目前PS3上惟一一款《歌星》游戏。虽然"《歌星》系列"是PS主机的一个庞大的游戏系列，但对于国内玩家来说，她却一直是一个陌生的系列。今天就让我们跟随PS3主机的步伐走进《歌星》的世界，只要你是一位乐迷，我想你一定会对《歌星》产生浓厚的兴趣，甚至会从此爱上她。

简简单单的安装

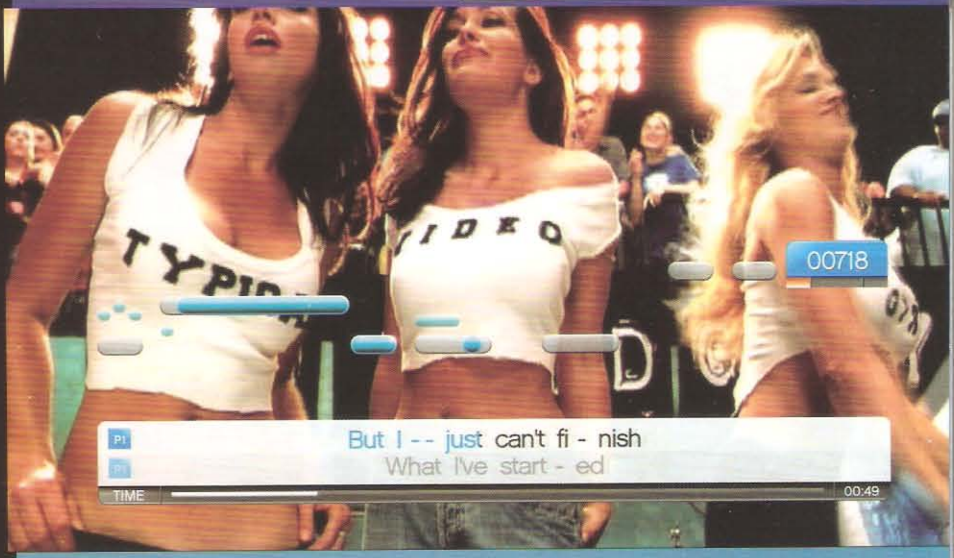
标准配置

- 一对话筒
- USB连接设备一套
- 《歌星》游戏光盘一张

《歌星》通常是以套装形式贩卖，现在国内市场上见到的大多都是这种套装。该套装包括一对有线话筒、这对话筒上分别镶套有红色和蓝色"SingStar"字样的橡胶圈套。其实，这对话筒就是我们通常在卡拉OK厅见到的话筒，连接口都与普通话筒没有什么区别。套装中附带一个USB连接器，它的作用就是将两个话筒和PS3主机连接在一起。连接器一边插入话筒，一边插入PS3前端的USB接口，这样PS3就能识别话筒了。放入《歌星》光盘后，用手柄进行界面操作，接下来就是玩家一展歌喉的时间了。

怎样你才能算是一个“歌星”

作为一款卡拉OK游戏，与普通卡拉OK手持话筒，面对电视高歌一曲有所区别的是，《歌星》在每一首曲中都加入了判别音准的横条，也就是我们看到那一排排令人摸不着头脑的奇怪画面。根据每首歌曲的音阶，画面中出现的横条也会截然不同。来个形象的比喻吧，我们在玩《DDR》等音乐游戏时，我们手部按键的准确程度就是评分的唯一标准，而在《歌星》中我们嗓子唱出的音调就成了评判的标准。只要玩家唱出的调子和屏幕上方的音节横条完全吻合就会等到高分，如果在演唱中出现差错，在标准横条上方或者下发就会出现另外的横条显示，一旦出现这些不和谐的横条，就说明你音准有问题了。在每首歌曲中，都会出现主旋律的加分金色横条，如果你能在这个阶段完美演绎出这首歌的精髓，那可以获得高分。游戏中的最高评价就是“Super Star”，总评分数8500分以上就算是“Super Star”了。当然，《歌星》分为好几个不同的等级，在高难度下对玩家音准提出了专业的要求，在这个难度下想当“Super Star”，您除了需要多多练习外，天生的好嗓子也成为必要的条件。







收录曲目列表

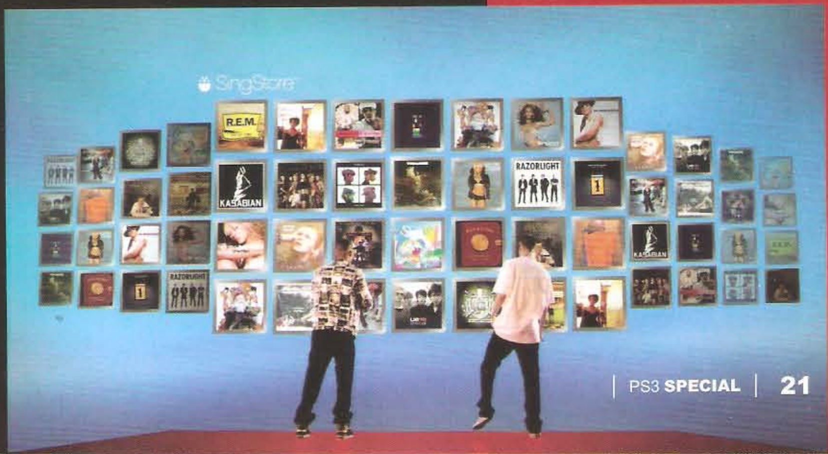
- The Automatic - Monster
- The Killers - Mr. Brightside
- R.E.M. - Losing My Religion
- Blink-182 - All The Small Things
- Macy Gray - I Try
- Robbie Williams & Nicole Kidman - Something Stupid
- Blur - Coffee & TV
- Musical Youth - Pass The Dutchie
- Scissor Sisters - I Don't Feel Like Dancin'
- Britney Spears - Toxic
- Ne-Yo - So Sick
- The Stone Roses - She Bangs The Drums
- The Cardigans - Lovefool
- Orson - No Tomorrow
- Supergrass - Alright
- Coldplay - Fix You
- OutKast - Hey Ya!
- Twisted Sister - We're Not Gonna Take It
- The Fratellis - Chelsea Dagger
- Primal Scream - Movin' On Up
- U2 - Beautiful Day
- Gorillaz - Feel Good, Inc.
- The Pussycat Dolls - Beep
- Weezer - Buddy Holly
- Gwen Stefani - Cool
- Radiohead - No Surprises
- Wolfmother - Love Train
- Junior Senior - Move Your Feet
- Razorlight - America
- The Zutons - Valerie

高难度的挑战！

凭借旗下庞大的版权拥有量和发行渠道，SCEE为我们带来大都是在欧美地区脍炙人口的经典曲目。《歌星》整张光盘收录下了30首经典歌曲，其中被国内听众所熟知的就有曾经的美国小天后布莱尼的热辣名曲《Toxic》、Blur乐队的《Coffee & TV》、Radiohead乐队的《No Surprises》等等。然而，毕竟这些都是英文歌曲，语言自然成为了国内玩家最大的障碍，如果你想在《歌星》中唱上一把的话，熟悉这些歌曲的歌词成为了起码的要求。其次，不得不说，欧美流行乐的演唱难度要比国内那些流行乐高出一大截，她们通常曲调变化激烈，节奏较快，特别是音调普遍比较高，经过我一阵比较，整张《歌星》收录的曲目中，除了Radiohead乐队的《No Surprises》还比较温和外，其他曲目都有一定难度，有些甚至是很难。

注意事项

- PS3玩家还可以通过PlayStation Network注册属于自己的《歌星》网页，配合PS3专用摄像头，可以录制自己演唱的视频。有炫耀本能的玩家可以将自己的表演视频和照片上传到网络上与其他玩家交流。
- SONY在PlayStation Network上提供单曲的下载，数量达到了几百首，其中必定有你喜欢的乐曲。每首歌曲的下载费用为1.49英镑（2.99美元）。
- 这里需要提醒大家的是，由于许多歌曲的MTV年代久远，《歌星》游戏碟内包含的30首歌曲几乎都不是高清版，有些MTV的画质只能用老旧来形容，甚至比DVD级别还低。



HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

按需出发 PS3绝配液晶显示器选购面面谈

一 为何要选择用24寸液晶接PS3

文 SZXzero 编 ACE飞行员 美编 NINA

"Playstation"这个响当当的品牌借Playstation及Playstation2游戏机的威名在国内的游戏玩家群体中可谓家喻户晓。而在2006年底的时候，除了主打更强游戏性能、更好游戏画质，更像是一台家用多媒体中心的Playstation3(下文简称PS3)如约而至，时至一年多之后的今天，尽管仍然没有行货渠道，但是目前已2000余元的价格(40GB版本)已经让PS3成为了众多游戏甚至高清视频迷们首选。



综观PS3所提供的功能，主要的无外乎两点：高清游戏以及高清视频，玩游戏和看视频对于一台游戏机来说并不是什么难事，甚至手机都可以做到，但是能够实现最接近高清标准的，目前也只有PS3可以做到了。首先，PS3在视频输出上支持HDMI接口，PS3游戏能够支持1080p的分辨率，也就是高达1920×1080的物理分辨率，这在目前的游戏机上是最高的标准之一。其次PS3支持SONY主导的蓝光高清影碟的播放，这种影碟的主流分辨率同样是1920×1080，加之蓝光已经成为下一代高清视频的标准，因此拥有了PS3，可以说就相当于拥有了一台蓝光影碟机，且不说现在国内很少有蓝光影碟机卖，就是一台最普通的蓝光光驱也要近两千元。

当然，无论是游戏还是观赏高清影像，这对我们的视频设备都提出了更高的要求，毕竟在游戏主机提供如此之高的分辨率的时候，如果显示设备跟不上步伐的话，拥有一台PS3的价值也就大打折扣。一般家用来说，PS3所能接驳的主流显示设备类型无外乎三种：投影机、电视机和电脑显示器，投影机价格高昂，100寸左右的大画面用来兼顾游戏和电影并不合适，大屏幕液晶电视机是一个最佳的选择，但支持Full 1080p型号的大屏幕液晶电视仍然不便宜，因此在PS3主机已经降入合理价位之时，业已降入底线的大屏幕液晶显示器就成为了PS3的最佳搭档之一。



目前大屏幕液晶规格众多，从屏幕尺寸来说究竟那一种最适合搭配PS3呢。首先我们用排除法来选择，PS3可以支持到1080p的分辨率，因此22寸(分辨率1680×1050)及其以下的型号可以排除，30寸分辨率为2560×1600，几乎没有实际应用价值，加之价格高昂，因此也可排除，在这其中就只剩下了24寸、26寸、27寸三种型号。在这三种规格的宽屏液晶中，26寸及27寸属于非主流大屏，尽管可以满足1080p的使用需求，但是无奈其价格高昂，可供选择型号也较少，而24寸宽屏液晶分辨率同为1920×1200，价格已经基本稳定，可供选择的品牌及相关型号也非常多，因此兼顾电脑使用和搭配PS3使用的电脑显示器，24寸宽屏无疑是最具性价比的选择。

二 选择使用显示器接PS3需要注意的几个问题

在推荐24寸宽屏液晶之前，我们先来看看几个PS3与显示设备的接驳，以及选择液晶显示器之前需要注意的问题。

1、PS3的接驳如何设置效果最好？



从接口角度来说，使用HDMI接口是最好的，HDMI接口是一种数字接口标准，可以同时传输视频及音频，目前测试表明HDMI输出画质要好于色差，主要表现在画面锐度较高。因此在显示设备支持HDMI的时候，尽量使用HDMI接口，其次PS3的输出设置方有一个RGB全域色选项，打开后显示的灰度层次会好很多，建议打开！

2、使用液晶显示器接PS3，音频输出怎么办？

如果用户使用液晶显示器接PS3，相信大部分情况使用环境是在电脑桌上，音频输出设备就是电脑音箱，如果显示器本身具备HDMI接口和音频输出接口，使用普通音频线连接显示器和音箱就可以把HDMI中的音频信号输出。或者使用随机的视频线上的音频口，购买一个AV OUT转3.5mm耳机接口的转接头即可。

3、选择液晶的时候需要注意等比功能吗？

等比功能指的是显示器按照等同于输入信号分辨率的实际分辨率进行显示，由于1080p的标准分辨率是1920×1080(16:9)，而24寸液晶显示器大部分的实际分辨率是1920×1200(16:10)，画面高度上要多一点，因此等比功能对于接驳PS3的显示器来说非常重要，如果显示器不支持等比显示，那么将1080p输入实际显示在画面上，就会出现比例失调的画面失真现象。其实，现在的宽屏幕显示器绝大多数都是16:10分辨率，所以接PS3显示时，画面都会被拉长，有些人无所谓，而有些人却无法接受，所以等比功能因人而异。不过值得我们注意的是，XBOX360在秋季更新的时候会推出支持16:10显示器的方案，但是我们还不知道是不是新老游戏全都支持。要知道，要修改游戏支持不同的分辨率在很多情况下是很困难的事情，因为很多画面元素都要改变，这牵涉到要改动游戏的程序了。另外，在看电影的时候16:9的LCD显示也更加有优势，在同样的面积下，16:9的液晶显示器的可视范围要比16:10的大一些，因为电影和现在的国外电视剧都采用了16:9或者2.35:1的画面比例。16:9的比例显然能够更大程度地缩小黑边甚至没有黑边，以增大可视范围。





4、广色域和非广域色效果差距多大?



色域代表的是显示器所能呈现的色彩范围，可以简单的理解为一种色彩的明暗，饱和度以及色相的表现范围。目前业内对色域还存在着不少的误解，但可以肯定的是，色域值越大，仅仅是代表色彩广，而不是代表色彩多。色域广并不能代表该显示器的显示效果一定好，因此我们在选择产品时，大可不必为色域多掏腰包。

5、是否需要广视角面板?

目前液晶显示器的主流面板类型是TN，由于其价格低廉因此被广泛采用，但其可视角度并不理想，从一定角度观看看会出现偏色现象，而高档液晶显示器和液晶电视一般使用广视角面板，无论从任何角度看画面都基本不会有偏色，广视角面板主流的类型有PVA、MVA及IPS。一般说来，广视角面板的液晶显示器效果会更好，但是常常用于高档型号中，尽管拥有更好的IC设计，但是相应价格也会更高。因此倘若是桌面使用，并不会经常从其它角度观看的话，TN面板类型的液晶足够搭配PS3使用。

6、HDCP技术是否有用?

HDCP指的是高带宽数字内容保护技术，是一种数字内容的保护技术，简单说来只有显示的输入和输出设备都支持HDCP，才能以最佳分辨率播放蓝光等采用HDCP加密的高清内容。而对于PS3接液晶显示器来说，除了蓝光播放之外还有一点，就是如果显示器没有HDMI的话，如果想用HDMI转DVI接头实现DVI输入，显示器本身是必须支持HDCP才能使用DVI输入。注意一点，PS3的游戏是不需要HDCP支持的，也就是说，即便是不支持HDCP的显示器，也可以正常通过HDMI玩游戏。

三 推荐一 支持等比24寸宽屏绝配PS3



明基在2007年推出了型号为G2400W的24寸宽屏液晶显示器，隶属于明基G金属男人系列，采用窄边框设计，整体风格较为简约，虽然外壳使用的是塑料但是质感非常不错。其功能最大的特色配备了明基引以为傲的Senseye+photo技术，支持1:1等比显示功能，这也是目前为数不多支持1:1等比显示功能的24寸TN面板液晶显示器。此外，G2400W支持HDMI接口，支持HDCP功能，可谓PS3的绝配，并且最重要的是，它目前实际购买价格仅在2800元上下，比PS3主机还便宜不少。此外，BENQ还推出了V2400W，响应速度和色彩稍有提高，外观也更华丽，价格稍微高昂一些，在乎外观的玩家可以考虑V2400W。

四 推荐二 4000元以下广视角面板惟一的选择



广视角面板液晶一向是高质高价，难道低价广视角24寸液晶已经绝迹了么?目前否定这个说法的唯一产品便是Acer的AL2416Wsd，AL系列是品牌机起家的Acer进军显示器零售市场的主力产品，这个系列具有相似的外观设计。AL2416Wsd使用了MVA型的广视角面板，无论从任何角度观看显示画面也不会有严重的偏色现象，躺在床上看电影或玩游戏都不是问题。AL2416Wsd并不具备HDMI接口，但是支持HDCP，用户需要购买一只HDMI转DVI的转接头，然后用DVI线就可以实现数字信号输入了。

当然AL2416Wsd如此低价，缺点也比较明显，第一它不支持等比缩放，接PS3玩游戏会出现画面比例被拉伸的问题，其次Acer显示器的购买渠道在全国范围内并不如我们熟知的大品牌，加上AL系列已经较老，因此想买到它也不是一件容易的事。

五 这台显示器最配你的三星液晶电视



三星T240属于三星2008年的新款绝?色系列，它高脚杯般的底座设计和琉晶边框和三星的液晶电视非常相似，如果你购买了三星的液晶显示器，那么这个系列的液晶显示器就是它的最佳搭档，作为PS3的备选显示设备也非常合适。T240支持等比缩放功能，支持高达20000:1的动态对比度，HDMI、HDCP全部具备，此外，T240的待机功耗仅有0.3W，也算是一款节能产品了。

六 来自戴尔的顶级工业设计



戴尔的液晶显示器在用户中一向有着非常不错的口碑，在高端用户群体中更是如此，在经典产品2407WFP退役后，继任者2408WFP终于于上月在国内登场。2408WFP沿用了2407WFP经典的外观设计，模具虽然没有使用金属但质感依然出色。2408WFP使用了三星S-PVA广视角面板，画质表现十分不俗，2408WFP共支持8组信号源，分别是VGA、DVI1、DVI2、DisplayPort、HDMI、色差分量、S端子以及复合视频信号，可以用恐怖来形容，此外1:1等比显示它也同样具备。2408WFP的顶级工业设计还体现在那个沿用了2407WFP的底座上，它使得显示器支持水平旋转，垂直升降以及垂直旋屏功能，满足专业级的使用需求。

七 不计代价的完美选择



和戴尔2408WFP相比，三星245T除了接口配置为VGA、DVI及HDMI，不及2408WFP之外，2408WFP有的245T几乎全都有，而245T支持的简体中文菜单就要比只有英文的2408WFP更具亲和力，同时245T具有五种预设模式，分别是影院、互联网、游戏、文本处理和用户自定义，方便不同应用环境中一键调整。245T使用三星自家的S-PVA广视角面板，和2408WFP面板相同，但由于IC设计的不同，两款产品的画质略有差异，相对来说笔者认为245T的色彩饱和度更高，更加讨好一些。因此对比这两款24寸宽屏的王者，笔者认为三星的245T更加完美。当然这种完美所要付出的代价也是不菲的。

八 推荐三 未来趋势 性价比之王 16：9液晶显示器



dell这款S2409W的价格亲民，虽然官方定价较高，但是淘宝上和京东等商城都分分打出了2599的低价，有些甚至低到了2499元，实在非常超值。S2409的最大特点就是采用了16：9的液晶面板分辨率为1920*1080像素，能够和PS3、XBOX360完美结合，不会出现画面变形的问题。S2408W采用的仍然是TN面板，也不是光色域(色域72%)，但其效果依然可圈可点，基本凌驾于市面上绝大多数显示器之上。S2408W的接口也非常齐全，DVI、HDMI和VGA一应俱全(支持HDMI)，相信能够完全满足一般玩家的需要，在这里强烈推荐。

九 价格偏高 BENQ E2400HD

BENQ的这款E2400HD甚至比DELL的还要好，其采用的也是TN面板，支持HDMI、DVI和VGA输入，支持HDCP高清数字保护协议，完全能直接接驳索尼PS3，蓝光播放器等全高清视音频/游戏设备。其中值得一提的是HDMI接口升级至1.3版本，HDMI 1.3规范支持30-bit、36-bit或者甚至是48-bit RGB，另外HDMI 1.3规范还支持杜比HD和DTS-HD声效标准，这2个标准是目前杜比数字5.1和DTS标准的升级版本。从外观上看，这款显示器也非常经典，钢琴烤漆的表面非常华丽，唯一的问题在于价格，这款显示器的价格被BENQ定为3600元，相比DELL的S2409W来说，完全没有性价比可以言了。

产品型号	面板类型	产品优点	产品缺点	价格
明基G2400W	TN	HDMI接口、等比显示、价格低	非广视角面板	2600
明基V2400W	TN	HDMI接口、等比显示、价格低、外观漂亮	非广视角面板	2999
Acer AL2416Wsd	MVA	HDCP功能、广视角面板、价格相对低廉	外观设计陈旧、不易购买	2600
三星T240	TN	优秀外观设计、20000：1对比度	非广视角面板、价格较高	4999
戴尔2408WFP	S-PVA	工业设计出色、广视角面板、8种输入接口、多功能底座	价格偏高	5199
三星245T	S-PVA	广视角面板、HDMI接口、中文菜单、等比显示、5种预设模式、多功能底座	价格高	4999
BENQ E2400HD	TN	做工极佳，16:9黄金比例、HDMI接口、HDMI1.3	价格偏高	3699
戴尔S2409W	TN	16:9黄金比例、HDMI接口，性价比极高	偏远地区购买困难	2599

综合之前的分析我们知道，拥有HDMI接口、支持HDCP、支持等比功能，拥有这两项配置的24寸宽屏是最适合搭配PS3的。但是显示器并不是只用来搭配PS3，它还要接电脑使用，还要设计的漂亮，能够讨好我们的眼睛、能够融入家居环境，因此不同型号的产品也就适合不同诉求的人群。

如果想以最低价格实现完美的PS3搭配效果，或是家里电视常被霸占，想要寻求一个最具性价比的替代品，那么G2400W和DELLS2409W最适合你。如果你时常不是一个人玩游戏，而且更加追求视频回放效果，那么AL2416Wsd的价格一定会吸引到你。倘若你想要电视和显示器统一风格，并且都可以完美搭配PS3，那选择三星T240不会错。如果想要一台高水准的24寸宽屏液晶作为第二设备来配PS3，同时兼顾电脑使用，2408WFP和245T都不会让你后悔。



2008上半年高清新动态

编注 在《PS3专辑》第一辑中，国内平板电视专家svideo为各位系统地介绍了高清平板电视以及与之相关的信息与知识，并有选购心得和对一些机型的点评与推荐，相信对读者朋友来说具有一定的导购作用。由于平板电视市场，特别是中低端市场的变化比较大，因此svideo君会就近半年来高清领域的动向与平板电视的趋势进行介绍。最后，当然还有普通消费者最关心的购买推荐环节。请注意！由于厂家、零售商促销以及地区性的价格波动等原因，所有机型的价格均为参考价格。

文 svideo 编 胜负师 美编 一刀

地面高清年底扩大到45个城市

奥运举办期间，6个奥运举办城市北京、天津、沈阳、秦皇岛、青岛、上海和广州、深圳通过地面高清信号进行了转播。5月1日，经过4个月的试播，央视高清频道正式开播。年底前还将把播出范围扩大到省会和计划单列市，总数将达到45个城市。



■央视首次用高清转播欧洲杯。

什么是地面信号呢？按照信息产业部SJ/T11324-2006《数字电视接收设备术语》的定义，地面数字电视是指"用地面广播传播方式传输数字电视信号的地一种电视系统。"这里说的"地面"和我们脚底下的这个"地面"没有任何关系。"地面数字电视"的电视信号是通过电视塔向空中广播，再由用户以天线的方式接收下来的传统电视接收方式。接收地面高清信号的方式有两种，一种是天线+机顶盒+电视机(包括液晶电视、等离子、背投等各种各样的电视机)，另一种是天线+数字一体机，比如东芝X3300、ZF500系列。

伴随这地面高清信号的播出，数字一体机也登场。首先登场的是LG70系列，随后东芝推出了X3300、ZF500两个系列一体机，三星750系列一体机很快又推出，其他品牌一体机也跃跃欲试。

■东芝52X3300C高清一体机



数字一体机看数字有线还要机顶盒吗？

目前各地正在大力推广数字有线电视，也叫数字电视整体转换。整体转换之后，普通用户需要机顶盒才能收看到数字节目。如果用数字电视一体机收看数字有线电视节目可以吗？答案是否定的，数字电视一体机，收看数字有线，仍需要外接当地有线电视台提供的机顶盒。

现在大力推广的数字电视是数字有线电视，其标准为来自欧洲的DVB-C，而数字电视一体机，指的是地面数字电视，其标准为《数字电视地面广播传输系统帧结构、信道编码和调制》，和DVB-C是完全不能兼容。

24p技术开始普及

高清的开播，也加热了平板电视市场，各厂家纷纷推出新品，同时各种平板电视新技术闪亮登场。

在上半年推出的新品中，24p技术日渐普及。目前具有24p技术的产品非常丰富，包括：

松下等离子：42PV8C；50PV80C；42PZ800C、46PZ800C、50PZ800C；50PZ880C；

松下液晶电视：37LZ800D；

索尼液晶电视：W380A系列、V440A系列；

LG液晶电视：50Y系列；

飞利浦液晶电视：7403、5403系列；

三星液晶电视：350、550、610、650系列；

日立等离子：P50A102C；

东芝液晶电视：XF300C、ZF500C系列。

24p是一项什么新技术呢？要想弄清楚24p的问题，我们还要从模拟电视时代说起。电影，每秒钟由24帧图像组成，在放映的时候，经过技术处理，一般显示为48Hz或72Hz，因此我们看到动作连贯的画面。

在模拟电视时代，电视里看到的电影则有所不同。在美国、日本以及我国的台湾省，电视的标准是NTSC的，每秒钟的扫描频率是60Hz，而在我国，电视节目的标准是PAL的，每秒钟的扫描频率为50Hz。这两种标准，都是隔行扫描的。电影要在电视上播出，需经过一番当时看来比较复杂的技术处理。

以NTSC节目为例，电影的24幅图像，要分配成NTSC电视节目的60幅图像，电影的第一幅图像，分配到电视节目的一到三幅图像中，电影的第二幅图像，分为电视节目的四五幅图像，依此类推，电影的图像，按3幅、2幅的顺序交替分配到电视节目的60幅图像当中。这就是常说的3：2下拉技术。

对于PAL节目，处理比较简单，电影的每幅图像，在电视节目播出时，重复显示一次，24幅电影图像，在电视机上以每秒钟48幅图像显示出来，这种技术也成为2：2下拉技术。由于PAL电视节目扫描频率为50Hz，因此PAL制电视播放的电影，播放速度要比真正的电影快4%，伴音的音高略高，但是普通观众无法察觉。

上面的技术，其实我们忽视了一个环节，电影转换成电视节目后，还有一个处理为隔行信号的问题，也就是说，模拟电视时代，我们在电视中看到的电影节目，都是经过处理过的隔行扫描信号。进入DVD时代，这种情况发生了改变，逐行扫描技术出现了。

DVD属于10年前的技术，从DVD本身信号的记录来看，属于数字技术，但是从DVD和电视机的连接看，当初都是S端子或色差连接，仍属于模拟技术范畴。带有HDMI接口的DVD，也是近年来才出现的，而且也不是很普及，只有少数高档DVD才具有。



□松下50PZ880C 支持24P技术。

随着逐行扫描DVD的出现，也出现了逐行扫描电视机，这种电视机在接收逐行扫描的电视信号时，以NTSC信号为例，先要将60Hz的隔行电视信号，还原为电影原始的24幅完整图像，再按3：2下拉的方法，分配成60幅逐行扫描图像显示出来。

DVD方面，最初的DVD也是用上述的方法处理逐行扫描信号的。而实际上，DVD光盘上记录的电影信号，可以认为都是24p的。早期的DVD无法直接对24p信号直接处理，还要经过一系列的数字模拟、模拟数字，或者24p→隔行60i→24p→逐行60p的繁琐过程。后期的DVD，随着芯片技术的发展，逐行扫描DVD可以做到24p→60p的最简洁处理。

高清电影本身可以认为都是1920×1080/24p的，进入高清时代后，和模拟时代最大的不同还有两个方面，一方面，电视机已经进入全高清时代，具有1920×1080的物理分辨率，也就是常说的FULL HD或1080p电视，另一方面，HDMI接口已经普及，信号的传输已经实现全数字化，进入了真正的数字时代。

最初的HDMI只能输出或输入1080/50i/60i信号，从技术角度讲，只要电视机的电路足够好，其效果和1080p是一样的。再进一步的发展，HDMI已经能够输出和接收1080p信号了，其频率包括50和60Hz。

但是我们知道，电影图像只有24p，无论输出为50P还是60p，都要经过3：2下拉或2：2下拉技术。如果高清播放器材比如蓝光播放机的电路不够好，即使输出1080p信号，可能不如电路水平高的1080i信号效果好。如果高清播放设备方面直接输出电影的24p信号，平板电视直接接收24p信号后由电视机的电路处理并显示出来，或许更好。

24p信号输出，首先出现在蓝光播放机和HD DVD播放机上，目前已经成为蓝光播放机的基本功能。采用8634以上级别芯片的高清播放机，也支持24p输出，比如爱视达迷你高清播放机就可以输出24p信号。因此24p电视机也应运而生。

对于高清播放设备，输出24p信号实际对技术的要求更简单，省略了很多环节。对于平板电视而言，和1080i信号比，也省略很多电路。24p将是近期中高端平板电视的新看点。

没有数字电视一体机能看地面数字信号吗？



□高清机顶盒

如果没有买数字电视一体机，只用普通液晶电视或等离子，可以收看到地面高清信号吗？答案是肯定的。只要购买一个地面高清数字信号的机顶盒，就可以收看，目前这种机顶盒价格不到2000元，放在室内任何地方都可以接收到信号。

随着大批量的生产，价格会更低，将只有几百元。对于国内绝大多数地区而言，目前一体机还没有用处，即使现在购买了，这个功能也是闲置的。等到地面高清开播的时候，几百元的机顶盒同样可以收看。

揭开5:5模式的面纱

5：5模式是东芝高端液晶电视ZF500系列中的技术。在搞清楚5：5模式之前，我们还应该回顾一下120Hz技术。东芝XF300和ZF500，支持100和120Hz技术。本质上说，100和120Hz技术是一样的，100Hz针对是50Hz信号，比如中国和香港地区的高清电视就是50Hz的，而120Hz技术是针对60Hz信号的，比如美国、日本、韩国和台湾地区的高清节目都是60Hz的。

120Hz技术，又有高低档次之分，低档的120Hz技术，使用的是插黑技术，在两幅图像之间插入一幅黑帧，可以减轻拖尾现象。但是这种方法显示的图像，不够流畅，特别是在播放电影的时候，因此更高级的120Hz技术采用的是插帧技术，在两幅图像之间再运算出一幅图像，插入到两幅图像中，这样图像不仅可以减轻拖尾，而且看上去更平滑流畅。这种技术也就是常说的ME/MC。

通过上面的讲解，我们知道5：5模式和24p有关，也和120Hz有关。因此5：5模式也叫5：5电影模式。电影是24幅图像，XF300C或ZF500C可以直接接收高清播放设备输出的24p格式高清图像，我们说5：5和24p有关就是这个原因。



□东芝ZF500C系列液晶电视，具有5：5电影模式。

普通支持24p的液晶电视，在接收到24p信号后，按照3：2下拉方式进行处理，分配成60Hz图像，但是XF300和ZF500则不同，因为这两个系列电视具有120Hz技术，需要对每幅图像重复显示五次，或者说按5：5的比例进行分配，达到120Hz，这就是5：5名称的来历。

可以认为这是目前为止，播放高清电影的最高境界了，可以对原始的电影画面进行无损的重复显示，即使是在电影院里，我们看到的图像一般也是3：3的，最高是4：4的，已经非常出色了。液晶电视是为了照顾电视机特有的60Hz频率，才推出了5：5技术。

上面我们提到了ME/MC，这个技术是在60Hz电视节目倍频成120Hz时的技术，在5：5模式中，也应该有使用到，这样画面会更流畅。5：5电影模式是液晶电视看电影的最佳模式。

平板电视近期推荐

松下42PV8C等离子

如果想购买松下电视，我们推荐松下42PV8C和50PV80C两款新品。42PV8C推荐的理由是亮度提高，对画质的提高起到了至关重要的作用。这款电视的画面看上去更鲜明，更透亮，更通透，通透性十分出色，这是所有液晶电视中所没有的。白色效果一流，和700C比白色更纯白，更鲜明，而700C略显发灰、发黄，这就是亮度不足的结果。有些液晶电视虽然亮度很高，但是对比度很差，黑色表现更差，这方面42PV8C都很出色。黑色原本就是松下的特长，42PV8C和700C不能说是有很大提高，因为700C的黑色表现原来就是惊人的，特别是演示画面中黑色的自行车框架，金属亮漆质感强烈而真实，黑色的轮胎和黑色的柏油路面黑的自然而有质地，是液晶电视无法比拟的。对全黑画面进行仔细观察，也可以发现黑得很透彻、很深沉。对比度极佳，演示画面中的蓝天白云画面，PV8C的层次感强，细节丰富。画面景深好，极具立体感。色彩鲜艳，红色更饱满，蓝色更生动而纯净，黄色更清新而耀眼。至于动态清晰度，原本就是等离子的强项，液晶电视与之无法相比。



参考价格 **7999** 元

松下50PV80C等离子



参考价格 **12000** 元

50PV80C亮度也有明显提高。黑色效果方面，50PV80C也有出色的表现。在松下的演示片中，有一个"IROMAN"黑色黑体大字的画面，背景为白色，通过对比，50PV80C的确更黑，而50PV70C纯黑色画面时有些发白。此机的对比度和层次感极佳，演示片中的蓝天白云，轮廓清晰，层次分明。还有一个游泳的画面，水面上波光粼粼，在日光照射下，泛着亮光，质感表现非常出色，如果对比度不好，看上去只是一片白而已。清晰度方面，50PV80C画面更锐利，图像的细节更多。色彩上，50PV80C则淡了许多，尤以红色和黄色表现最明显，色调感觉要浅一些。

日立P50A102C等离子



这是日立刚推出的一款50英寸等离子，和上一代产品P50A101C比起来，在亮度上有所提高，色彩鲜艳，黑色表现不错，层次感丰富。分辨率为1280×1080，隔行显示。

参考价格 **12999** 元（有降价空间）

三星350系列液晶电视

350系列包括32A350C1、37A350C1和40A350C1三款机型。最大特点是其外观设计，仍然采用黑色高亮材质的窄边框设计，保持微笑造型，下部边沿的金属装饰条，增添了几分数码气息，极具时尚风格。其中32和37英寸采用台湾屏，40英寸为三星屏，分辨率为1366×768。仅从画质上看属于中端偏下或低端偏上产品。图像效果表现尚可，通透性较好，亮度高，高亮画面质感略有缺失，接口齐全，3组HDMI接口。



图为40A350C

32A350C1参考价格 **4999** 元

40A350C1参考价格 **6199** 元

三星550系列液晶电视

550系列包括32A550P1R、37A550P1R、40A550P1R和46A550P1R四款机型，全高清。外观设计更加时尚靓丽，采用黑色高亮材质，上下为窄边框直线造型，左右两侧边框略宽，两侧边沿向内弯曲，并辅以双层闪亮金属装饰条，有珠光宝气之感。32A550P1R也是目前市场上第一款32英寸全高清液晶电视。除了32A550P1R为三星屏，37A550P1R为台湾屏，40A550P1R和46A550P1R三星屏和台湾屏混用。可重点关注40A550P1R，46A550P1R也将成为低价主力。



图为40A550P1R

40A550P1R参考价格 **7999** 元

索尼V440系列液晶电视

包括40V440A、46V440A、52V440A三个型号，仍然保持V系列黑色窄边框的设计，卧式音箱，在屏幕和音箱之间有个向内凹进的过渡，里面为银色镜面结构，音箱非常窄，仅有3厘米左右高，银灰色密网。黑色边框采用烤漆工艺，仔细观察可以发现做工上和V380A比较起来，略有逊色，档次比V380A系列比起来要低。这个系列将是索尼低价主力机型。



40V440A



46V440A

40V440A参考价格 **7999** 元

46V440A参考价格 **10000** 元以下

52V440A参考价格 **18000** 元左右

LG50FR系列



图为42LG50FR

这个系列均为全高清产品。包括42LG50FR、47LG50FR、52LG50FR三款产品。这个系列是LG奥运促销的主力机型，图像亮度适中，画面通透，黑色表现好，性价比高。

42LG50FR参考价格 **6999** 元

47LG50FR参考价格 **8850** 元

52LG50FR参考价格 **16999** 元

飞利浦3403系列液晶电视

入门低端机，包括32PFL3403、37PFL3403、42PFL3403和47PFL3403四款产品，分辨率为1366，全部为LG屏，具有2组HDMI接口。外观设计的比较时尚，黑色外观精致清新。图像效果尚可，色彩艳丽，图像的亮度高，对比度处理可以，高亮画面质感强烈，细节丢失少，暗部细节丰富。这个系列将成为飞利浦低价主力机型。



■飞利浦多系列新品采用同样的外观设计。

32PFL3403参考价格 **5499**元　47PFL3403参考价格 **8999**元

东芝AV300系列液晶电视

这是东芝的低端入门机，包括32AV300C、37AV300C和42AV300C三款产品，最大优点是外观漂亮，32和37英寸采用的是IPS阿尔法屏，42英寸是LG屏，价格便宜。图像色彩鲜艳，对比度好，高亮画面饱满，暗部细节表现可圈可点，画面通透性处理的也比较好。此机性价比高，将是低价促销的主力。

□图为32AV300C



32AV300C参考价格 **4999**元
37AV300C参考价格 **5999**元
42AV300C参考价格 **6999**元

夏普A33系列液晶电视

夏普A33系列包括32A33和37A33两个规格，定位于低端的产品。外观上，采用黑色窄边框设计，高亮材质，悬浮设计，卧式音箱向内倾斜。两层边框之间，增加了一个银色金属圆弧造型的过渡，时尚气息浓重，一改夏普过去香槟色外观过于古朴的气质，更受年轻人喜欢。分辨率为1366×768，均采用蜂窝状面板，但是是否为夏普屏仍不能确定。图像上，整体讲乏善可陈，色彩很平淡，纯净度也不够高，特别是一些杂色，处理不够好。对比度表现也不够令人满意，特别是高亮画面，过于刺眼，有细节丢失的现象。配备有2组HDMI接口。但是价格较低，有一定市场，是低价主力机型。



□图为37A33

32A33参考价格 **4999** 元
37A33参考价格 **5999** 元

夏普46A63液晶电视



参考价格 **8999** 元

46A63，是一款46英寸全高清产品，低端机，用来和三星、索尼争夺46英寸市场的。采用黑色高亮材质，窄边框悬浮设计，下部为圆弧波浪线，和42PX5外观相同，极具时尚感。面板比较特殊，不是蜂窝状面板，2组HDMI接口。

高端液晶电视推荐

■索尼高端机W380A系列家居图



高端液晶电视，价格变化不像普通液晶电视这么剧烈，即使是在促销活动中，降价幅度也很有限，价格变化周期也比较长，这是由产品定位决定的。高端产品定位于高端客户，高端客户对价格并不敏感，甚至需要一定高价位的产品，以显示其身分与品味，即使是效果非常好，价格过低或经常降价，也不符合这些高端客户的需求。

高端液晶电视，另一个特点是大屏幕化，以46和52英寸为主。32英寸液晶电视，事实上已无高端产品，索尼和三星的两款全高清32英寸液晶电视，实际上也不能算是高端产品，属于中端而已。32英寸液晶电视，目前仍是占据市场最大份额，主要靠的是低价竞争。因此想选高端机的读者，就不要考虑32英寸液晶电视了。

42英寸液晶电视，自从飞利浦放弃高端产品后，已绝迹市场，惟一的特例是飞利浦42PFL9900，这是一款在欧洲制造的高端产品，价格为4万元。

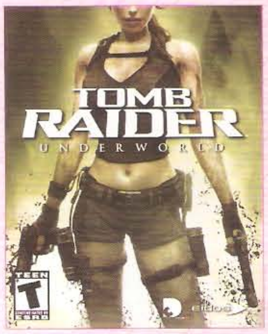
40英寸液晶电视中，索尼、夏普无高端产品，只有东芝40ZF500C和三星40A650A1R这两款。东芝采用三星10bit面板，黑色效果佳，对比度处理较好，通透性高，具有100/120Hz功能，并具有地面高清一体机功能。三星的采用黑水晶面板，黑色效果出众，甚至可以和等离子媲美，具有100Hz功能，但是没有120Hz。东芝40ZF500C价格为14980元，三星40A650A1R为17999元。

46英寸和52英寸液晶电视，高端机主要集中在三星46A650A1R、52A650A1R；索尼46W380A、52W380A；夏普46RX1和52RX1；东芝46ZF500C、52ZF500C几款机器上，三星、东芝性能和40英寸相同。索尼和夏普高端机都具有100/120Hz技术，全部为10bit面板，黑色效果出众，画质一流。价格方面，东芝最有优势，性价比最高，其次是索尼，三星和索尼接近，夏普价格最高。三星46A650A1R价格为24999元、52A650A1R为32999元；索尼46W380A为22990元、52W380A为27990元；夏普46RX1为27999元、52RX1为36999元；东芝46ZF500C为17980元、52ZF500C为24980元。



□三星650系列旗舰级液晶电视

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表



■古墓丽影 地下世界



■小小大星球



■海豹突击队 对峙



■抵抗 2

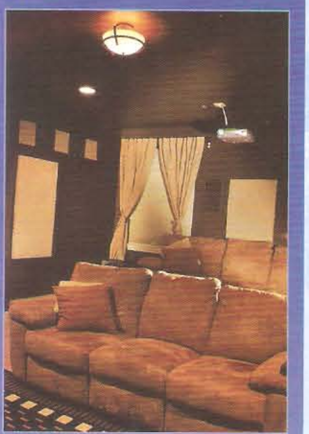
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2008年9月					
5日	重拳出击	FaceBreaker	EA	体育	49.99美元
8日	美国职业冰球大联盟 2K9	NHL 2K9	Take-Two	体育	59.99美元
9日	美国冰球职业大联盟 09	NHL 09	EA	体育	59.99美元
16日	完美机车	Pure	Disney	竞速	59.99美元
16日	星球大战 原力释放	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	动作	59.99美元
18日	肖邦之梦 信赖铃音	Trusty Bell ～ショパンの梦～	NBGI	角色扮演	6980日元
22日	巴扎极限越野	Baja	THQ	竞速	美版未定
23日	战火兄弟连 地狱之路	Brothers In Arms Hell's Highway	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
23日	乐高蝙蝠侠	Lego Batman	Warner Bros.	动作	59.99美元
25日	交叉利刃	Cross Edge	Compile Heart	角色扮演	6800日元
25日	潜水员的假日 隐秘记录	Aquanaut's Holiday 隠された记录	SCE	动作冒险	5980日元
30日	传奇 潘多拉魔盒	Legendary	Gamecock	主视角射击	59.99美元
30日	真・三国无双5 中文版	真・三国无双5	Koei	动作	1950新台币
2008年10月					
6日	摩托GP 08	MotoGP 08	Capcom	体育	59.99美元
6日	大富翁	Monopoly	EA	模拟经营	美版未定
7日	湾岸午夜俱乐部 洛杉矶	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar	竞速	59.99美元
7日	裂痕	Fracture	LucasArts	动作射击	59.99美元
7日	小龙斯派罗 暗黑时刻	Legend of Spyro: Darkest Hour	VU Games	动作	美版未定
7日	机车风暴 太平洋裂谷	MotorStorm: Pacific Rift	SCE	竞速	59.99美元
7日	NBA 09	NBA 09	SCE	体育	59.99美元
7日	NBA 2K9	NBA 2K9	2K Sports	体育	59.99美元
7日	NBA Live 09	NBA Live 09	EA	体育	59.99美元
13日	闪电橄榄球 大联盟 II	Blitz: The League II	Midway	体育	59.99美元
14日	FIFA 09	FIFA Soccer 09	EA	体育	59.99美元
14日	战斧 兽骑士	Golden Axe: Beast Rider	SEGA	动作	59.99美元
14日	亚尔古之崛起	Rise of the Argonauts	Codemasters	动作角色扮演	美版未定
14日	海豹突击队 对峙	SOCOM: U.S. Navy SEALs Confrontation	SCE	动作射击	59.99美元
14日	摇滚革命	Rock Revolution	Konami	音乐	美版未定
14日	黑道圣徒2	Saints Row 2	THQ	动作	59.99美元
15日	火影忍者 终极忍者风暴	Naruto: Ultimate Ninja Storm	NBGI	动作	59.99美元
20日	死亡空间	Dead Space	EA	动作冒险	59.99美元
21日	生化奇兵	BioShock	2K Games	主视角射击	59.99美元
21日	孤岛惊魂2	Far Cry 2	Ubisoft	主视角射击	59.99美元
21日	罪恶旧金山	Hei$t	Codemasters	动作	59.99美元
21日	小小大星球	LittleBigPlanet	SCE	平台动作	59.99美元
28日	辐射3	Fallout 3	Bethesda Softworks	动作角色扮演	59.99美元
28日	歌星 第2季	SingStar: Vol. 2	SCE	音乐	59.99美元
预定	起源计划	Project Origin	Warner Bros.	主视角射击	59.99美元
预定	寂静岭 归乡	Silent Hill: Homecoming	Konami	动作冒险	59.99美元
预定	职业进化足球 2009	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	体育	59.99欧元
2008年11月					
4日	007 量子危机	James Bond: Quantum of Solace	Activision	动作射击	59.99美元
4日	马达加斯加2 逃亡非洲	Madagascar 2: Crate Escape	Activision	动作	59.99美元
4日	抵抗2	Resistance 2	SCE	主视角射击	59.99美元
4日	终结之战	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	即时战略	59.99美元
10日	致命格斗对DC漫画英雄	Mortal Kombat vs. DC Universe	Midway	格斗	59.99美元
18日	鬼屋魔影	Alone in the Dark	动作冒险	Atari	59.99美元
18日	闪电狗	Bolt	Disney	动作	59.99美元
18日	极品飞车 秘密行动	Need for Speed Undercover	EA	竞速	59.99美元
18日	古墓丽影 地下世界	Tomb Raider Underworld	Eidos	动作冒险	59.99美元
20日	最后的神迹	The Last Remnant	Square Enix	角色扮演	59.99美元
预定	使命召唤 战火世界	Call of Duty: World at War	Activision	主视角射击	59.99美元
预定	侍道3	侍道3	Spkie	动作	日版未定
预定	镜之边缘	Mirror's Edge	EA	动作	59.99美元
预定	哈利波特与混血王子	Harry Potter and the Half-Blood Prince	EA	动作	59.99美元
2008年12月					
4日	高达无双2	ガンダム无双2	Koei	动作	7800日元
2009年1月					
27日	爆炸头武士	Afro Samurai	NBGI	动作	59.99美元
2009年3月					
12日	生化危机5	BioHazard 5	Capcom	动作射击	日版未定



高清时代 家庭影院手册

文 svideo 编 胜负师 美编 一刀

不知不觉中，我们已经迈入了高清时代，CCTV高清频道已经在8个城市开播地面信号，不久前刚结束的欧洲杯CCTV高清频道也全程转播。蓝光影碟机、高清播放机、HTPC、PS3等产品越来越多地走进家庭，特别是大屏幕平板电视，价格急剧下降，40、42英寸液晶电视最低已经跌破6000元，46、47英寸液晶电视已不足8000元。随着高清走入家庭，家庭影院也进入了高清时代。



PART 1 什么是家庭影院？

这个问题要从电影说起。最初的电影，只是视觉艺术。当1895年电影刚发明的时候，实际上就是一些活动画面和图像。1926年，美国华纳兄弟影片公司拍摄了世界上首部有声电影，电影才变成了视觉和听觉的艺术。但是此后几十年的时间里，电影都是单声道的，上世纪50年代开始，电影开始进入环绕声或多声道系统，其中35毫米影片为4声道，70毫米影片为6声道。但是这么多声道，胶片上的光学声道区已无法容纳，只好在胶片外侧另外增加一条磁带。由于技术复杂，成本高昂，60年代就走向了衰落。

这时候，杜比实验室登上了历史的舞台，发明了MP矩阵编码技术，可将电影的4声道经过编码后变成2声道，这样就可以直接印在电影胶片的两条光学声轨上。电影放映的时候，再把这些经过2声道的信号输入专用的解码器中，还原为原来的4 个声道，这种方法又叫4-2-4编码。在采用Dolby A降噪技术后，被称为Dolby Stereo，也叫杜比立体声系统。1977年，采用Dolby Stereo的《星球大战》上映，引起轰动，从此Dolby Stereo成为好莱坞电影的伴音标准。

与此同时，VHS录像机和LD被发明，人们可以通过购买或租借录像带或光盘，在家庭中欣赏电影。但是人们普遍感觉音响效果和电影院中的Dolby Stereo相去甚远。于是杜比公司敏锐地抓住了这一机遇，于1982年推出了家用杜比环绕声解码器，即Dolby Surround，使人们在家中就可欣赏到电影院的环绕声效果。1987年，又推出了Dolby Pro Logic(杜比定向逻辑)解码器，效果更加接近电影院的水平，彻底进入家庭影院时代。

什么是家庭影院？通俗来讲就是将电影院搬家到家里或者说在家庭中观看电影，并达到影院效果，将在电影院的视听效果逼真地、完美地再现在家庭中，令人产生身临其境的感觉。家庭影院系统由电影节目播放机，多声道环绕声AV功放和多只音箱组以及大屏幕电视组成。高清播放设备包括蓝光影碟机、HTPC、高清播放机等；AV功放可提供5声道到7.1甚至9.1声道的环绕声，需要5到10只AV音箱或低音炮实现环绕声效果。大屏幕电视以液晶电视、等离子为主，更发烧的玩家会选择投影机。



家庭影院的核心是高清晰大画面和环绕声，前者属于视觉范畴，后者属于听觉范畴。进入高清时代，大画面、宽屏幕、高清晰、环绕声，使家庭影院更像电影院了，高清时代的家庭影院，成为了另一片新天地。

PART2 环绕声技术：Dolby Digital

环绕声是家庭影院的核心之一。进入高清时代，环绕声技术发展日新月异，目前主要是杜比和DTS两种技术。我们先从Dolby Digital说起。

1 Dolby Digital

1994年12月27日，日本先锋公司宣布与美国的杜比实验室合作研制成功一种崭新的环绕声制式，并命名为杜比AC-3(Dolby Surrround Audio Coding-3)。1997年初，杜比实验室已正式将杜比AC-3环绕声改称为杜比数码环绕声(Dolby Surround Digital)，也叫Dolby Digital。

1.真正的立体环绕声

Dolby Digital具有6个完全独立的声道，环绕声道是真正的立体声声道，可把声音定位到后方的某一点。比如，在喷气式飞机从前往后飞去时，杜比定向逻辑只能简单辨别声音从前往后飞，而Dolby Digital能更精确地判定是从左前方向右后方飞，还是从右前方向左后方飞，换句话说，就是它能判定后方的某种声音是从左边还是右边发出的。

2.全频带系统

杜比定向逻辑系统中的环绕声道带宽仅限于100Hz～7kHz，其它声道也只限于20Hz～16kHz。而Dolby Digital的五个声道(包括前方的三个声道和后方的两个声道)的频响皆为20Hz～20kHz，超低音声道为20Hz～120Hz，均有重放全部音频范围信号的潜力，使得它的音场更加扩大，方向感增强，在前后左右360度的空间内能非常精密地重放各种声音。

3.各个通道完全隔离

Dolby Digital使用了5个独立的全频段通道，即前方的左、中、右和后方的左环绕、右环绕，以及可选用的第六个超低音专用通道，所以也将它称为5.1通道系统。由于超低音通道的频带很窄，频率范围限制在20～120Hz范围内，所以只能算0.1个通道。采用这种5.1通道的环绕声系统，使得声象定位、相位特性和声场的重现性更为优越，并容易在一般家庭中取得和电影院一样的环绕声效果。

4.极宽广且可控的动态范围

Dolby Digital系统可以轻松自如地重放出猛烈的撞击声和轻微得几乎听不见的诸如一簇灰尘落下的细节声。Dolby Digital还允许用户根据需要改变动态范围的宽窄。对于那些住在公寓里或是喜欢在深夜观看节目的人，常常不得不以小音量聆听大动态的电影节目，这时利用Dolby Digital的小音量设定功能，可以将动态范围适当压缩，使得信号中低电平的部分依然清晰，而且系统可以对音量进行动态控制，使声音不会忽大忽小，甚至还可以根据要求对压缩进行编程。Dolby Digital系统可以按用户设定音量的大小及数码流中的音量大小信息，主动控制增益或输出电平的高低。这样每到节目变换(特别是插播广告时)或切换频道时用户不再需要调整音量。

5.兼容性

Dolby Digital可以与现有的其它种类的音响系统很好地兼容，包括杜比定向逻辑环绕声、双声道立体声甚至单声道系统。它对每一种节目方式，都有一个指导信号，并能在工作时自动地为使用者指示出节目的方式为Dolby Digital，甚至可以将5.1通道的信号内容压缩为单声道输出，其声音效果要比传统的单声道系统好得多。

6.Dolby Digital原理

CD唱片的数字音频编码方式为16bit/PCM方式，采样频率为44.1kHz。由于这种编码方式所产生的数据量太大，存储和传输都既不方便也不经济。Dolby Digital利用人耳的掩蔽效应和音乐心理学中的"听觉阈限"来达到压缩冗余度的目的，它利用了这样一条心理声学原理：较强的声音信号可以掩蔽临近频段中较弱的信号。换言之，如果在某一频段中出现了一个较强的信号，那么该频段中所有低于某一门槛值的信号都将被强信号掩蔽掉，成为人耳不可闻的信号。滤除该弱信号将不会对音质产生不良影响，而且能减少编码后的数据量，所以可以把它们作为噪声信号来对待。

Dolby Digital把整个音频频带分割成若干个较窄的频段，各频段的宽度并不完全一样。因为人类的听觉对不同频率的声音具有不同的灵敏度。由于有用信号被划分成狭窄的频段，编码噪声的滤降问题就比较容易，因为对于每个频段来说，该频段以外的所有信号可以全部被滤除掉而不会损伤有用的信号。这些被分割成狭窄频段的多路数字音频信号最终还需被合成一路完整的全频带信号，但每一个频段所占有的数据量并不是平均分配的，Dolby Digital编码器内部有一个"听觉掩蔽摸块"，可以模拟人的听觉掩蔽效应。频谱密集、音量大的声音元素应该获得较多的数据占有量，那些由于掩蔽效应而听不到的声音则少占用或不占用数据量。掩蔽模块和数据量分配技术是Dolby Digital获得高效率的关键技术，它能够使有限的数据量携带更多的有效声音信号，这也意味着更好的音质。

7.从Dolby Digital Mono到5.1



5.1声道，实际上并不准确，Dolby Digital有多种可能性，包含从单声道到5.1声道。

Dolby Digital Mono：音效只有单声道的效果，并不足以构成立体声，多半出现在较为古老的影片中。在影片制作时，会将单声道的声音储存为Dolby Digital格式，因此当以杜比数码系统译码播放时，只有中间声道发声。

Dolby Digital Stereo：将双声道的立体声信号储存为Dolby Digital格式， 因此当以Dolby Digital系统解码播放时，可以从主声道的左右声道喇叭发出立体声。

Dolby Digital Surround：利用矩阵编码的技术，将主声道、中央声道与后方的环绕声道挤压到两个声道中，并以Dobly Digital格式储存。播放时，可以聆听到完整的五声道，不过环绕声道为单声道音效，而非立体声。环绕声道的两个喇叭发出一模一样的声音。

Dolby Digital 4.0：把独立的四个声道，包括主声道、中央声道与环绕声道编码成Dobly Digital格式储存，播放时，可以听到完整的五声道。此时环绕声是独立的，但是仍是单声道的，环绕声道的两个喇叭发出一模一样的声音。乍看之下，Dolby Digital Surround与Dolby Digital 4.0似乎是一样的，其实不然．严格说来，Dolby Digital Surround是利用两个声道来储存数据，中间声道与环绕声道都是从这两个声道推演、计算出来的。而Dolby Digital 4.0却是扎扎实实的使用四个声道来储存主声道、中央声道与环绕声道。

Dolby Digital 5.0：把独立的五个声道， 包括左右主声道、中央声道与左右环绕声道共5个声道编码成Dolby Digital格式。

Dolby Digital 5.1：在Dolby Digital 5.0基础上，另外加上一个超低音声道。

我们仍可以认为Dolby Digital就代表5.1声道，但这是说Dolby Digital是一辆有5.1个座位的汽车，但是并不是说任何时候都要坐满人。当只有一个人乘坐时，就是Dolby Digital Mono；当两个人乘坐时，就是Dolby Digital Stereo；当四个人乘坐并只挤在两个座位上时，就是Dolby Digital Surround；当四个人乘坐并坐四个座位时，就是Dolby Digital 4.0；当五个人乘坐时，就是Dolby Digital 5.0；当五个人带一个幼儿乘坐时，就是Dolby Digital 5.1。

2 Dolby Digital EX

也叫Dolby Digital Surround EX，在Dolby Digital声轨上加入了第三个环绕声道。原来的左右环绕声道，仍可摆放在原来的位置上，通过解码增加一个后中置声道，放在座位后面的中间位置即可，形成6.1系统。也可把左右环绕音箱放在观众座位的两侧，再将原来1个单独的后环绕处理为两个后环绕声道，均匀地摆放在座位后面，形成7.1系统。考虑到系统的兼容性，这个后中置声道经矩阵编码后录制在常规的5.1系统的左/右环绕声轨中，这样当影片在常规的5.1系统的影院播放时就不会发生信息丢失的现象。播放Dolby Digital EX DVD，AV功放应具有Dolby Digital EX或THX Surround EX两种解码技术之一，可将这额外的环绕声在6.1扬声器系统(3个环绕声扬声器)或者是7.1扬声器系统(4个环绕声扬声器)进行节目回放。当然，在5.1系统上也同样可以回放，优势在于包含了更真实的从头顶或身边飞过的效果，具有更稳定的声像衬托电影氛围及音乐，使无论是影院还是家庭欣赏都具备更和谐的环绕效果。

注意，这里的6.1和7.1声道还不是真正的完全独立的6.1和7.1系统，仍属5.1系统，只是Dolby Digital的改进型，高清家庭影院和新一代蓝光DVD才是真正的7.1声道系统。

3 Dolby Pro Logic II

是一种先进的矩阵解码器，它能将任何立体声节目分离出五个独立的声道的环绕声(左、中置、右、左环绕及右环绕)，无论其节目是否经过杜比环绕声的编码处理。对于编码的节目的回放，如电影声轨，其声音效果可与Dolby Digital 5.1媲美；对于未编码的立体声节目，如立体声CD唱片，节目回放的效果更宽广，声场环境更有包围感。

4 Dolby Pro Logic IIx

适应Dolby Digital EX标准要求，可将任何立体声的数字和模拟节目处理为6.1或7.1声道的技术。

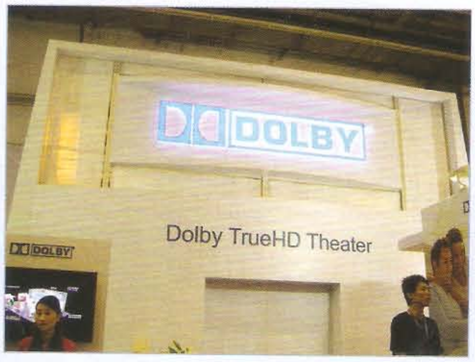
5 Dolby Digital Plus

也叫杜比数字增强技术或DD+，蓝光的音频标准，杜比专为高清节目与媒体所设计的下一代音频技术。它的编码效率能够满足将来的广播需求，它具有强大的功能与灵活性，能够实现即将到来的高清娱乐体验的全部音频潜力。杜比数字增强技术建立在杜比数字技术的基础之上，是真正的7.1声道系统，一般比特流中可以携带多种语言。杜比数字增强技术是基于杜比数字感知编码技术的最新高端拓展。码率最高可达6Mbps，在BD中码率最高为1.7Mbps。在更加高效的广播比特率下能保持高品质，5.1声道音频的传输速率小于320kbps。可对网络节目混录与流式传输。这种特性使得你在看影碟的同时可以听到导演或制作者的陈述，而这种陈述是从制片厂的网站直接以流媒体形式传过来的，与光盘的音频混合在一起。为了与现有的5.1播放系统兼容，采用高码率杜比数字增强技术并兼容多达7.1声道的高清光盘将携带一个核心的5.1声轨。



6 Dolby TrueHD

杜比TrueHD是杜比专为高清光盘所开发的下一代无损音频技术，支持24bit/96kHz全频带7.1声道，100%无损的编码技术，码率高达18Mbps。采用MLP Lossless技术，DVD-Audio就是使用的这种技术。MLP最早是英国子午线发烧音响公司(Meridian)开发的技术，后经Dolby收购此技术和再发展，正式称呼为MLP Lossless。这项技术支持7.1声道24bit/96kHz编码，还支持24bit/192kHz的立体声编码。MLP Lossless可真实再现原始录音的每个细节，其中包括原先在CD回放中损失或被屏蔽掉的各种元素。与感知或有损数据压缩不同的是，无损编码的音频信号在最终解码之后不会发生任何改变，它只是以更有效的方式将音频数据“压缩”成较低的码率，便于存储或传输。因此无损的版本听起来总是与音源一样，与原始录音棚母带毫无二致。



当你切换到另一个杜比数字和杜比TrueHD节目时，对白归一化保持相同的音量水平。动态范围控制(夜间模式)让你能够进行应需而变的音频播放，降低尖峰音量(不会突然产生很响的声音)，同时能够体会音轨中的所有细节。杜比TrueHD技术是蓝光DVD的标准，并得到HDMI 1.3的支持。

PART 3 环绕声技术：DTS

DTS为Digital Theater Systems的缩写，全称是“数字影院系统”。DTS技术在1990年由特里·贝尔德(Terry Beard)先生所创立。特里·贝尔德当时是一家叫做Nuoptix公司的创办人兼总裁，Nuoptix公司主要开发和生产高质量的模拟光学录音设备，贝尔德也是最早研究电影采用数字声进行处理的技术人员之一。上世纪90年代初，贝尔德提出用CD-ROM来记录压缩声音信号的方案，胶片上只记录同步信息即可。

DTS技术公布后，马上受到大导演斯皮尔伯格和环球影业公司的高度重视，斯皮尔伯格对DTS技术给予高度评价，环球电影公司也相当看好DTS的前景，因此，斯皮尔伯格和环球电影公司于1993年成为DTS的投资人，并决定率先在大型科幻电影《侏罗纪公园》中尝试采用DTS技术，结果，《侏罗纪公园》一片凭逼真的特技制作和慑人心魄的DTS数字环绕音效征服了观众，以全球9.2亿美元的票房收入掀起一股“侏罗纪旋风”，成为有史以来最卖座的电影之一，仅次于1997年的《泰坦尼克号》和1999年的《星球大战前传》。



1 DTS

DTS采用CAC相干声学编码技术。音频压缩分为有损压缩和无损压缩两种，有损压缩就是将人耳感受不到的信息删除，Dolby Digital就是有损压缩方式。但是有损压缩所删除的多余信息将无法完全复原。还有一种方法是无损压缩，只删除客观上与声学本质无关的多余信息，比如PC文件压缩处理就是一种无损压缩方法。音频的无损压缩技术相对复杂。相干声学编码和Dolby Digital最大的区别就是采用了有损压缩和无损压缩相配合运用的技巧，有的时候仅使用其中的一种压缩方式。这种技术以32个子频带的复式相位滤波器为基础，对每个子频带的信号采取“自适应差别PCM编码”操作；每个子频带再做一种解析度可变的重新量化处理。这样就可确保最有效地运用有限的量化位，避免引发“前期反响瞬态失真”等情况。在多声道处理方式中，各声道信号均要经过滤波、分频、频谱分析、重新量化等的处理过程，然后才送至“公用比特群”内再处理；各声道均可具有全音域响应；各声道内不须作矩阵处理，也不必像Dolby Digital那样在不同的声道间采取“耦合”技术，以杜绝中、高频相位失真。



1.DTS是5.1声道系统。
2.每声道取样频率在8～192kHz范围内，取样频率为32、44.1和48kHz。这使得当重放硬件的采样频率与比特率不相配时可在解码器中直接实现十进制及内插，取样精度为16～24bit(138dB)。
3.总比特率为1509kbps。（也有1536kbps一说）
4.压缩比为3：1～4：1。

项目	Dolby Digital	DTS
左中右声道频响	20Hz～20kHz	20Hz～20kHz
环绕声声道频响	20Hz～20kHz	80Hz～20kHz
超重低音声道频响	20～120Hz	20～80Hz
动态范围	10.5dB	138dB
压缩比	12：1	3：1～4：1
量化数	16bit	20bit
采样频率	48kHz	44.1kHz、48kHz
总比特率	384/448kbps	1509kbps

2 DTS ES

又分为DTS ES Matrix和DTS ES Discrete两种。最初的DTS ES系统是矩阵式(Matrix)的，与Dolby Digital EX原理相似。在5.1声道的DTS基础上增加了中置后环绕声道，组成左、中、右、左环绕、右环绕和后环绕的6声道系统，称之为6.1声道。由于增加了一路后环绕声，其环绕声场的现场感效果比起5.1声道环绕声有明显改善，但因为采用的是矩阵方式来增加后环绕声，其效果就犹如Dolby Digital EX方式中增加一路环绕声时一样，还不是真正的6.1系统。

DTS ES Discrete则是真正的6.1系统，在5.1声道之外，再增加一个独立的后环绕声道，它从制作、编码到最后解码都是完全按独立的6.1声道进行，所以会有更好的分离度效果。DTS ES Discrete比DTS ES Matrix效果更好，但是目前还很少被采用。

3 DTS Neo:6

也叫DTS新6声道，是针对Dolby Pro Logic Ⅱ而开发的一种新技术，它是利用矩阵编解码原理，将传统的不论是模拟方式还是数字方式的两声道音频信号，转换成6声道环绕声。

DTS Neo：6还分别Cinema与Music两种模式，Neo：6 Cinema适用于将立体声电影，Neo：6 Music模式适合于将立体声音乐节目转换成环绕声音效。此外，对于支持DTS ES解码功能的机器来说，都含DTS Neo：6处理技术。

4 DTS 96/24

取样频率为96kHz、取样精度为24bit的解码标准，只能用于5.1声道。

5 DTS-HD

DTS-HD是DTS 5.1核心技术的高级扩展，和Dolby Digital Plus(DD+)一同被确定为新一代高清光盘的伴音格式。

作为DTS核心技术的扩展，DTS-HD现在已经可以支持从单声道至7.1数字分离式多声道，在各种应用中提供高质量音频。取样频率变化范围可在48～192kHz之间灵活变化，取样精度可在16/24 bit之间选择。DTS HD在HD DVD标准中码率为3.0Mbps，在BD中为6.0Mbps。DTS HD还具有如下一些特点：





▲DTS公司的工程师在展会上进行技术讲解。

1.全面兼容已有各种DTS格式

DTS HD仍采用CAC相干声学编码方式，因此可以和DTS、DTS-ES、DTS 96/24等格式兼容。

2.面向HDTV时代的标准

DTS已经被通行世界的DVB数字电视标准选定为伴音格式，在高清时代，DTS HD成为高清电视的伴音标准之一。而此前，高清电视的伴音只有Dolby Digital。采用DTS HD伴音的高清电视节目，一个频道可同时提供2组5.1伴音和2组2声道伴音，使得一个频道可以支持不同语言和方言。

3.面向网络传播的标准

DTS HD支持网络音频和广播，可在网上下载或收听，取样频率可灵活变化，编码技术灵活，可保证较低码率的情况下，仍能得到高质量的音质。还支持从网络上下载二次配音、旁白，制作5.1声轨，方便使用者主动进行互动可选择操作，将大力支持娱乐产业电子商务的开展。

4.DTS HD LBR模式

也叫DTS高清低码率模式，是DTS HD的重要组成部分，使得DTS HD具有可伸缩性，可自适应传输媒介和自适应码流，使得消费者和节目提供商非常容易地制作数字音乐。LBR模式具有规则、模块化的结构，能够在时域和频域同时进行错误处理，增加纠错能力。

5.优异的声道扩展功能

DTS HD可支持7.1声道，并具备在多声道比特流中同时携带嵌入式立体声两声道缩混功能。DTS HD比特流中还有缩混音参数组，可对缩混后的两声道声音，通过解码器重新组建成5.1声道。

6.需要HDMI接口

对于DTS HD，普通的数码同轴和光纤接口也无法满足其传输需要，必须用HDMI接口。

6 DTS HD Audio Master

无损压缩，支持7.1声道，96kHz取样频率、24bit取样精度。蓝光光碟中码率为24.5Mbps。

PART4 家庭影院和音箱

实现环绕声效果，离不开音箱，所有声音最后都是音箱发出来的。所以，了解家庭影院就必须了解音箱的相关内容。

1 主要技术指标解读

1.频率范围 是指音箱发出最低和最高声音之间的范围，单位是Hz。例：某音箱最低频率为40Hz，最高为20kHz，频率范围的表达式则为：40Hz～20kHz。

2.频率响应 是指声压和相位与频率的相应变化关系，单位为分贝，是考核音箱品质优劣的一个重要指标，分贝值越小，说明音箱的频率响应曲线越平坦，失真越小。

3.功率 单位为瓦，音箱上所标注的功率有3种："长期功率"是指在额定频率范围内给扬声器输入一个规定的模拟信号，信号持续时间为1分钟，间隔2分钟，重复10次，扬声器不产生热损坏和机械损坏的最大输入电功率；"额定功率"是指在额定频率范围内给扬声器输入一个连续正弦波信号，信号持续时间为1小时，扬声器不产生热损坏和机械损坏的最大正弦功率；"最大承受功率"也叫音乐功率或MPO，是指扬声器所能承受的短时间最大功率。功率的大小与音质音色无关，与价位成正比。

4.阻抗 是指扬声器输入的信号电压U与信号电流I的比值，单位为欧姆。我国国家标准规定的音箱阻抗优选值有4、8、16Ω，国际标准推荐值为8Ω，阻抗越小，所需输入电流越大。同样功率，阻抗越低，数值越大。

5.灵敏度 音箱的灵敏度，单位为分贝，与音质音色无关，它只影响音箱的响度，灵敏度越低，需要功放的功率越大，一般85分贝以下为低灵敏度，85～90分贝为中灵敏度，90分贝以上为高灵敏度。

6.失真 用百分数来表示，分为谐波失真、互调失真和瞬态失真，直接影响音质与音色。

2 家庭影院音箱一致性问题

在早期的家庭影院系统，对五只音箱的要求并不是一样的，环绕音箱频率最高只要求到7000Hz，主要是营造环绕效果。但是在Dolby Digital和DTS时代，对5只音箱有严格的要求，要求5只音箱必须是全频带的，最高都应达到20kHz。而且5只音箱的音质、音色应该一致，特性相同，严格要求应采用同一品牌同一系列甚至同一型号的音箱。

在实际应用中，也可降低一些要求，环绕音箱可用声音特色接近的其他音箱替代。有的功放也有对不同音色音箱进行调整的功能。





3 国际知名品牌音箱巡礼

仅仅看这些参数，还不足以选到好音箱，很多音箱提供的参数具有很大的欺骗性，只有一些知名的国际品牌提供的数据，才可信。

家庭音箱方面，中高档产品是美国、英国、丹麦、法国等欧美产品的天下。

美国的音响器材主要有JBL、BOSE(博士)、INFINITY(燕飞利仕)等。美国音响器材的重放特点是动态范围较大，震撼力强，速度快，表现音乐的力度和动态较好，非常适合家庭影院和好莱坞电影的要求。

英国的音响器材主要有TANNOY(天朗)、B&W、MISSION(美声)、WHARFEDALE(乐富豪)、KEF等。英国音响器材重放的特点是对音乐的细节表现细腻，音色温暖，速度较慢。

丹麦的音响器材主要有DYNAUDIO(丹拿)、DALI(达尼)、JAMO(尊宝)等。法国以JMLAB(劲浪)而扬名天下。特点是技术上有创新，制造工艺较精细，既有美国音箱的现代风味，又保留欧洲音箱的贵族气息。

PART5 家庭影院和功放

实现环绕声效果虽然是从音箱中发出的，但是却是功放推动的。功放对于家庭影院来说也是不可或缺的一部分。

1 输出功率数值有水分

输出功率单位为W，有额定输出功率、最大输出功率、音乐或峰值输出功率。同样功率，数值依次增加，一般讲峰值功率是额定功率的5～8倍。

AV功放的功率受失真度等指标的限制，音箱阻抗的不同也会带来输出功率的变化。假设某台功放标出5×100W，THD<0.1%，1kHz，8Ω时，说明这个数值这是在音箱阻抗为8Ω时测出。音箱的阻抗并不是一成不变的数值，同样的功率，用8Ω测试的时候，就比6Ω、4Ω时低。另外，当8Ω音箱工作于低频段时，它阻抗有可能降低至4Ω，甚至2Ω，功放对这种低阻抗音箱的驱动能力，并未见有指标标出，此外，THD如果达到1%，对应的输出功率极有可能会上升，可能会达到5×160W，这时输出功率的含义就明显变化了。另外还有一种情况，Dolby Digital和DTS要求5个声道都是全频带的，我们用全频带的信号输入，负载阻抗固定为8Ω，你会发现频率越低，功放的输出功率越会下降，这是因为声音的能量大部分集中在低频段，因而用上述的中频信号(1kHz)来表示功放的输出功率那就很片面了。

对于20平方米以下的房间，市面上的功放功率都可满足。



2 音箱和功放的阻抗匹配

输出阻抗，有的标注8Ω，有的6Ω，有的4Ω，AV功放都是定压式输出，对负载的阻抗没有太大的要求，一般不小于4Ω，就没有安全上的问题。

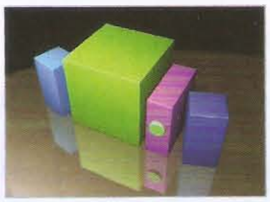
如一台AV功放标注（8Ω、60W×5），只是说明在负载阻抗8Ω时，每声道最大可输出60W的功率，并不是说一定要连接阻抗8Ω的音箱。如果你的音箱阻抗在4Ω～8Ω之间，大可以不必考虑阻抗匹配问题。现在，还有一个说法：就是如果功率放大器有8Ω、60W的输出功率，那么，当接上4欧音箱时，就可以有120W的输出功率了。这种说法不完全正确。对于功率放大器而言，负载阻抗的降低，可以使功率放大器的最大输出功率增加，但并不一定是线性关系，这要受功率放大器的电源供应和末级功率管的性能的限制，要看说明书才能确定。再谈功率，一般情况下，家用音箱会标明其最大承受功率。如你买的音箱的最大承受功率是100W，但不表明你一定要买一台100W输出功率的AV功放。因为，在高保真的情况下，要求功率放大器有10倍以上的储备功率。功率放大器的储备功率大些，在小音量时聆听，音质会好些。所以，一般人往往购买一些功率较大的功率放大器去推承受功率较小些的音箱。



如100W的音箱，买150W的AV功放去推，会不会烧坏音箱呢？不会的。通常一对正品的音箱，在瞬间可以承受十倍于它的最大承受功率而不会损坏。况且一般人也不会将音量开到这么大。一对灵敏度为89分贝的音箱，通常一般人只会将功率放大器开到5W～10W，就觉得足够音量了。

3 各种标准要认清

即使价格最低廉的日本AV功放其所标注的输出功率动辄就是100多瓦，而美国JBL功放只标注四五十瓦，功率却比日本100多瓦的功放强劲的多。应该说这些标称的功率数值没有错误，只是采用的标准不同。



日本标准的功率在后面一般标注EIAJ，EIAJ是日本电子工业协会的缩写。常见的标准有德国的DIN标准，日本的EIAJ标准，国际电工委员会的IEC标准，美国则习惯采纳国际高保真协会的IHF标准，IEC、DIN、IHF标准要高于EIAJ标准，同样的功率，按日本的标准数值会高出约三分之一甚至一两倍。

一台功放的性能指标完好不一定证明就有好的效果，效果的好坏指标只是个参考，更多的要靠实际去聆听、品评。

4 AV功放部分重要功能

1.A/B扬声器

A、B或A/B扬声器切换是现在很多AV功放必备的重要功能，就是说功放在正常连接一套5.1音箱系统的时候，另外还可以连接一组两声道的音箱，如果您在卫生间、书房或餐厅处安装一套背景音乐系统，可通过此功放自由在两套音箱间切换，根据需要进行控制，节省一台功放。

2.听音室环境自动测定

实现家庭影院良好的环绕声效果，重现逼真自然的效果，需要良好的听音环境，在普通家庭中，需要对音箱和功放的一系列参数进行调校，对音箱的距离、混响时间、低音等参数进行设置。但是这些参数的设置需要非常专业的工具和人员。很多高档的AV功放，内部设立了测试相关参数的电路，比如YAMAHA很多高级机型内部就设置有YPAO（空间音响优化器），通过附属的麦克风对多声道扬声器发出的测试信号进行拾取，进而对各声道的电平、与视听位置的距离、频响等等做出检测与调整。类似的功能还有天龙的麦克风具有自动设置和ROOM EQ 调节功能、安桥的Cinema FILTER技术、先锋MCACC自动修正技术。

3.午夜模式

家庭影院在营造天崩地裂的震撼效果时，其强大的声音往往会给家人或邻居带来干扰，放小音量，将损失很多爆棚效果，不放弃隆隆炮声确实会遭到投诉。很多高级功放，都设置了午夜模式，比如YAMAHA的寂静影院和深夜模式；天龙的影院均衡器Cinema EQ技术，这些技术可以使您在深夜既可酣畅淋漓地欣赏雷鸣电闪、上天入地的低音冲击，又可不再担心家人的抱怨和邻居的投诉。



4.纯HIFI直通模式

很多人在看电影的同时，还喜欢欣赏音乐。如果单独再购买一套Hi-Fi音响，既不经济，也没有摆放空间，如果AV功放能提供纯Hi-Fi直通模式，就可以解决这个问题，一举两得，使鱼和熊掌可以兼得。YAMAHA、天龙、安桥等功放都有这种功能。

5 名牌AV功放介绍

目前家庭影院市场上，质量比较可靠，性能比较出色的中高端AV功放基本是日本品牌的天下，包括雅马哈、天龙、安桥等。雅马哈功放的风格高亢、明亮，声音硬朗，美国味浓郁。安桥功放的风格比较柔和，音乐表现好，更有欧洲味。而天龙功放既有美国风格的俊朗，也有欧洲风格的柔美，融合了雅马哈和安桥的特点。



□天龙功放

马兰士是一个比较特殊的品牌，这个品牌原本是美国的，最初做的是音乐功放，后来被日本收购并向AV功放发展，成为具有音乐气质的AV功放。再有一个特例就是美国的哈曼卡顿功放，这个功放具有美国西部电影豪放硬朗的风格，和美国的JBL音箱风格非常一致，事实上哈曼卡顿和JBL已经属于同一集团旗下了。



□安桥功放



■雅马哈功放

目前市场上，哈曼卡顿功放不太容易购买，销售的网点较少，产品更新换代速度慢，特别是对HDMI的支持度还较低。马兰士虽然也推出了带HDMI接口的功放，但是接口数量少。主流的HDMI接口功放，主要集中在雅马哈、天龙、安桥。

PART 6 家庭影院和低音炮



提起家庭影院，常常讲到5.1、6.1、7.1系统，这里的.1，是说的超重低音，从20Hz到80、100或120Hz不等，因其频率带宽只占正常声道的1/10，故而称作0.1，实际上也是一个声道。这个.1声到效果的实现，靠的是超重低音音箱，就是我们说的低音炮(Sub-woofer)。

常见的低音炮有两大类：有源低音炮和无源低音炮。有源低音炮是指低音炮内部安装有功放的低音炮，使用时不用再另接功放。除了可以接受来自前级的低频信号外，也可以从功放级直接输入，并可方便地调整分频点，是市场上主流。无源低音炮工作时需要单独配置放大器来推动的低音炮，由于人耳对中高频比较敏感，而对低频比较迟钝，因此同样的功率或音量，低音的声音显得较小，例如，一个20Hz的超低频声音要能够被人耳听到，就必须比1000Hz的中音要高出80dB的声压，否则仍然不能被人耳所察觉。因此无源低音炮要想达到震撼的效果，需要使用单独的特大功率放大器，而普通的AV功放没有低音放大功能，即使是一般的音乐功放也不能适应其要求。因此，一般的影院中，只使用有源低音炮。

对于30平米以内的房间，不适合安装低音炮。30平以下小房间不适合炮的原因不在低音炮本身，而在空间的限制，小空间音质变差，主要表现在低音上，这个是声音的规律。声波在房间里的反射，非常复杂，甚至在声学研究上，对小房间的反射也是无可奈何，连个反射的公式都找不出来。在房间里，六个墙面上的任意两点都可以形成一个反射线路，而且小房间里低音的反射变得更加复杂。小房间里音质差是声学的基本定律，一般的材料里都要特别提到这个问题。由于小房间六个平面结构造成的，反射之后，对中高音影响反倒不大，甚至还能美化点音色，但是对于低音，只能使声音变得更差，碰巧了连音量都受影响。严重的情况下，同一个声音在房间的不同地方听有的地方声音大，有的地方小，有的地方还听不到！

据参观过上海杜比实验室的朋友说，杜比实验室对房间的大小的问题非常重视，其听音室面积大约30平方米，高3米。这个面积不是随意选择的，而是有科学根据的。这个房间的容积大概在90立方米，大概3000多立方英尺。即使这么大的面积，实际上要想使音质能够有质量保障，还需要对房间进行声学的处理——天花顶装了多件调声板，侧墙亦做了吸音设备。



选择THX系统也非偶然，因为在小房间里的声学环境和电影院不同，不可能达到电影院的效果，因此才要THX做处理，THX处理后的声音并不是说好了，而是把容易劣化的部分做了处理，比如高音部分适当减低一些，一些低音处理掉，就是类似ONKYO的EQ平衡功能或者压缩。

天龙DENON AVC-A11XV的选择也是有目的的，此机是THX ULTRA2认证，THX ULTRA认证就是针对3000立方英尺以上空间设计的，大概就是30平方米的房间。如果房间再小，比如典型的18平方米的房子，就不使用THX ULTRA了，而应该用THX SELECT，这个标准是针对2000立方英尺的小房间的，大概20平方米左右。

于是有人说道，那我也买个THX ULTRA认证的功放，不就可以在30平方米的房间里享受低音炮了吗？但是，THX认证，是一个系统工程，不是仅仅买个THX认证功放就能解决问题的，要想实现好的效果，从DVD碟片，到功放、音箱，都需要由THX认证。THX认证的音箱，价格比功放要高得多，特别是环绕音箱比较特殊，低音炮也要认证。

这些，杜比实验室可以做，客厅只有30平空间的普通家庭却很难做到，仅仅是声学处理上就做不到，全套认证器材的价格也让人望而却步，普通的器材就不用提了，根本达不到THX的要求。所以30平以下的小房间，还是不上炮的好，加上炮，效果也不会好，这是声学特性决定的，虽然有些人会说加炮后效果改善挺多，但是那不是真正的低音效果，而是嗡嗡嗡的声音。

低音频率和房间的大小是有一定关系的，一般有两个标准：比较粗略，要求不是很严格的标准是房间宽度要超过你所要听的低音的波长。还有一个严格的按照声学规律计算的，要求房间的容积要大于4倍的低音波长的立方。

按照这个严格的标准，重放150Hz的频率，需要48立方米以上的空间，如果按普通房间3米举架计算，相当于18平方米；重放120Hz的频率，需要88立方米以上的空间，相当于30平方米；重放100Hz的频率，需要157立方米以上的空间，相当于50平方米；重放50Hz的频率，需要1258立方米以上的空间。至于重放20Hz的低频，3层楼高的电影院，要1000平方米以上。

如果听的声音以人物对话和人声为主，低频不多，那么18平方米的房间就可以了。如果是听音乐，最好50平方米，但是实际个人家里很难做到，可以做些适当的处理和妥协。对于30平房间，降低点标准也还可以，但是在加上低音炮，更是雪上加霜，本来就不怎么好的效果会变得更差。

对于普通家庭，做声学处理，特别是达到能使用炮的条件的声学处理，成本是巨大的，甚至是不可能的，也是会影响到生活的，影院本身就是生活的一部分，如果为影院影响生活岂不是本末倒置。

PART 7 高清家庭影院和HDMI

早些时候的家庭影院，音频都使用同轴或光纤数字接口，DVD播放机拥有同轴或光纤输出接口，功放上面有对应的输入接口。但是进入高清家庭影院时代后，这种情况已发生了根本性的改变，HDMI进入高清家庭影院。这和最新的杜比数码和DTS环绕声技术有很大关系。最新的DD+、Dolby TrueHD；DTS HD、DTS HD Audio Master，在增加了声道，提高了音质的同时，码率也大幅提高，以DTS HD Audio Master为例，BD码率高达24.5Mbps，同轴和光纤接口已无法满足需求。

HDMI™
HIGH-DEFINITION MULTIMEDIA INTERFACE

1 HDMI原理

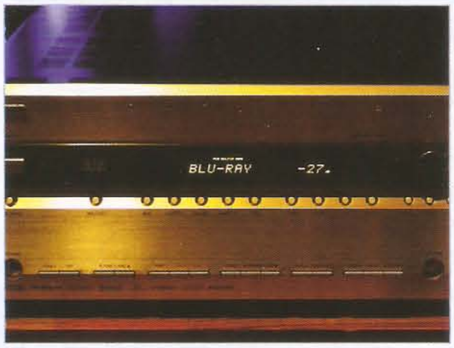
HDMI是High Definition Multimedia Interface的缩写，意思是高清晰度多媒体接口，是惟一支持全数字不压缩的音视频接口。

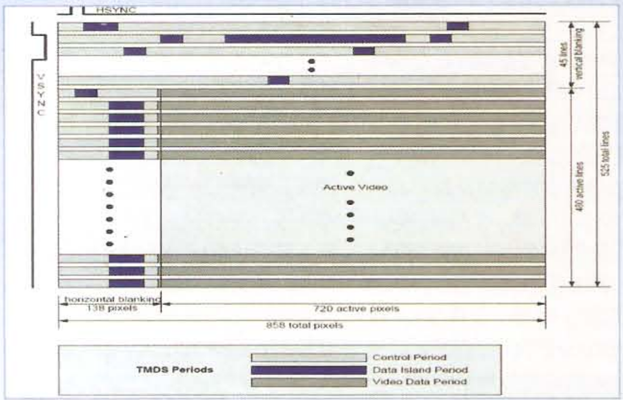
HDMI组织包括领先的消费类电子产品制造商日立、松下、飞利浦、索尼、汤姆逊、东芝和Silicon Image。此外，HDMI还获得了主要电影制片商Fox、Universal、Warner Bros和Disney以及美国直播运营商DirecTV、EchoStar(Dish Network)和Cable Labs的支持。

HDMI源于DVI技术，它们主要是以Silicon Image的TMDS信号传输技术为核心，这也就是为何HDMI接口和DVI接口能够通过转接头相互转换的原因。Silicon Image是HDMI八个发起者中惟一的集成电路设计制造公司，是高速串行数据传输技术领域的领导厂商，HDMI的核心TMDS传输技术就是Silicon Image开发出来的。

TMDS(Transition Minimized Differential Signaling)也被称为最小化传输差分信号，是指通过异或及异或非等逻辑算法将原始信号数据转换成10位，前8为数据由原始信号经运算后获得，第9位指示运算的方式，第10位用来对应直流平衡(DC-balanced，就是指在编码过程中保证信道中直流偏移为零，电平转化实现不同逻辑接口间的匹配)，转换后的数据以差分传动方式传送。这种算法使得被传输信号过渡过程的上冲和下冲减小，传输的数据趋于直流平衡，使信号对传输线的电磁干扰减少，提高信号传输的速度和可靠性。

HDMI输入的源编码格式包括视频像素数据、控制数据和数据包。其中数据包中包含有音频数据和辅助信息数据，同时HDMI为了获得声音数据和控制数据的高可靠性，数据包中还包括一个BCH错误纠正码。HDMI的数据信息的处理可以有多种不同的方式，但最终都是在每一个TMDS通道中包含2位的控制数据、8位的视频数据和4位的数据包。HDMI的数据传输过程可以分成三个部分：视频数据传输期、岛屿数据传输期和控制数据传输期。





视频数据传输期，HDMI数据线上传送视频像素信号，视频信号经过编码，生成3路(即3个TMDS数据信息通道，每路8位)共24位的视频数据流，输入到HDMI发射器中。24位像素的视频信号通过TMDS通道传输，将每通道8位的信号编码转换为10位，在每个10位像素时钟周期传送一个最小化的信号序列，视频信号被调制为TMDS数据信号传送出去，最后到接收器中接收。岛屿数据传输期，TMDS通道上将出现音频数据和辅助数据，这些数据每4位一组，构成一个上面提到的4位数据包，数据包和视频数据一样，被调制为10位一组的的TMDS信号后发出。视频数据传输期和岛屿数据传输期均开始于一个Guard Band保护频带，Guard Band由2个特殊的字符组成，这样设计的目的在于在明确限定控制数据传输期之后的跳转是视频数据传输期。

控制数据传输期，在上面任意两个数据传输周期之间，每一个TMDS通道包含2位的控制数据，这一共6位的控制数据分别为HSYNC(行同步)、VSYNC(场同步)、CTL0、CTL1、CTL2和CTL3。每个TMDS通道包含2位的控制数据，采用从2位到10位的的编码方法，在每个控制周期最后的阶段，CTL0、CTL1、CTL2和CTL3组成的文件头，说明下一个周期是视频数据传输期还是岛屿数据传输期。

岛屿数据和控制数据的传输是在视频数据传输的消隐期，这意味着在传输音频数据和其他辅助数据的时候，并不会占据视频数据传输的带宽，并且也不要一个单独的通道来传输音频数据和其他辅助数据，这也就是为什么一根HDMI数据线可以同时传输视频信号和音频信号的原因。

2 HDMI和HDCP

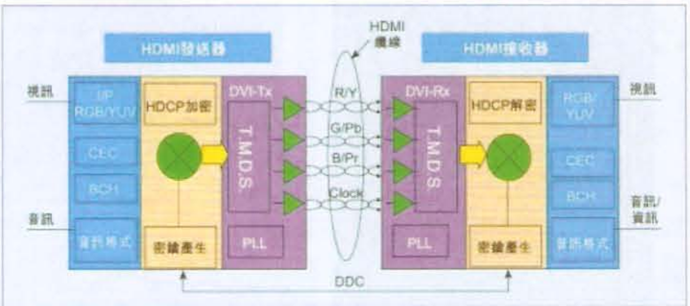
HDMI的一个重要特点是具有强大的版权保护功能，这是通过HDCP实现的。HDCP是High-bandwidth Digital Content Protection的缩写，意思是数字内容保护，它是英特尔开发的为HDMI提供高带宽数字内容保护的解码技术。

HDCP的保护系统由三个部分组成，一是授权认证协定，二是数据加密解密，三是自我更新。

授权认证协定是指每台带有HDCP技术的的设备都一套由Digital Content Protection LLC统一分发的设备钥匙集，它由一组设备私有密匙(DPKs)和一个与之配套的密匙选择向量(KSV)组成，其中DPKs是40个不同的56位二进制数，设备外不可见，严格保密，而KSV是一个40位的二进制数，无须保密。两台带有HDCP技术的的设备传送数据之前，根据授权认证协定，双方要先读取对方的KSV，然后根据对方的KSV在自己的DPKs当中选取一部分密钥，由特定的算法计算得出各自的共享密值，如果双方提交的都是经过授权的KSV，这计算出的共享密值应该相等，由此来判定连接设备的合法性。



数据加密解密是指当设备合法性验证成功之后，设备间开始传送内容数据，HDCP的密码模块会通过特定的算法根据在授权认证中产生的共享密值得到24位的伪随机加密数据。该数据要经由HDMI的3个TDMS通道传输到TDMS编码器中生成TMDS信号，然后传送出去，在TMDS接收器中，由相同的机构和共享密值产生响应的24位伪随机解密数据，用于还原数据内容。由于共享密值含有设备身分识别标志DPKs和KSV，任何设备的变换或转接都将破坏已建立的现有连接，从而终止数据传送，因此可以有效的防止监听设备非法窃取HDCP保护的数据内容。



HDCP技术最大的特点就是自我更新。为了防止授权设备适于密钥DPKs泄漏后被用于制造非法设备，窃取HDCP保护数据，HDCP协议中定义了系统更新信息(SRMs)，其中包含公司收集发布的已泄漏的设备KSV列表，SRMs跟随光盘、电视信号等内容数据传播，随时随地都能更新。所有带有HDCP技术的设备在收到该信息后都会将已废弃的KSV值记录下来，以备与其他设备连接并检验合法性的时候查阅。当某设备提交了已被废弃的KSV值之后，就会被另一台设备判定为非法设备而被拒绝连接，从而阻止了非法设备的扩散。

HDCP已经历了一次巨大的破解考验，新一代高清产品HD DVD和BD，去年底陆续传出了被破解的消息，事实证明HDCP系统是经得起检验的，所谓的破解只是利用某些播放软件的漏洞获取的数字内容，由于HDCP具有自我更新功能，这种破解是短暂的，HD DVD和BD并未真正被破解。

3 HDMI版本

HDMI具有数字时代的最大特点，就是技术更新速度快，目前为止，已经有5个版本。HDMI 1.0版于2002年12月发布，1.1版于2004年5月发布。2005年8月发布1.2版，同年12月发布1.2a版。目前最新版本已升级到1.3版，是2006年6月发布的。这5个版本经历的时间不到4年，有些版本，比如1.2版，几乎还未被广泛应用就为1.3版所取代。

在视频方面，HDMI 1.1版的主要问题有两个：一是最高只支持1080i信号，不支持1080p，而能否支持1080p已经成为购买平板电视用户关注的热点。实际上，即使是1.1版接口，某些情况下也支持1080p，但是和厂家的设置和开发有关，不能保证每个1.1接口都可以支持。二是对电脑信号兼容性差，只支持800×600，1024×768等基本格式。对于1366×768等格式不能兼容，因此就出现了所谓点对点问题。由于液晶电视和大屏幕等离子仍以1366×768为主，所以这个问题尤其显得突出。



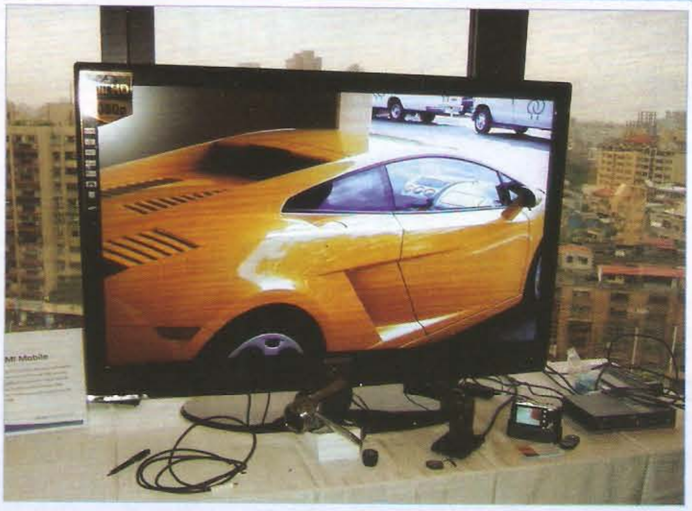


▲市面上的HDMI线材种类较多，根据质量的不同，价格相差也较大。

1.2版像素时钟运行频率达到165MHz，数据量达到4.95Gbps，因此可以实现1080p。与此同时，解决了电脑格式的兼容问题，可以实现点对点。可以认为1.2版解决的是电视的1080p和电脑的点对点问题。

1.3版采用了新的传输技术iTDMS，传输效率提高一倍，将单带宽从165MHz(4.95 Gbps)提高到340 MHz(10.2 Gbps)。主要解决的问题已经同1080p和电脑兼容没有关系，而是向多媒体扩展，新增了对深色技术、更宽的色彩空间、自动音频/视频同步功能(唇型同步)的支持以及为个人拍照和摄影设备提供了可选的更小型接口。

深色技术，即Deep Color，就是色彩取样精度的提升，HDTV全部采用8bit取样精度，即24位色彩系统，即16.7M色。HDMI 1.3可以支持36位RGB色彩处理60Hz的1080i画面，或者36位色彩处理90Hz的1080p画面，最高可以达到48位色深画



面。深色技术可以使HDTV和其它显示设备由1667万种色彩发展到数亿甚至数千亿种色彩，消除屏幕上的色带，使色调转换更平滑，色彩之间的渐变更细微，增加对比度，在黑色和白色之间展现更多倍的灰色阴影，获得空前逼真和精确的画面。

支持“xvYCC”色彩标准，xvYCC是指视频应用扩展YCC比色法，该新标准是现有HDTV信号色彩的1.8倍。xvYCC让HDTV显示色彩更精确，更加自然逼真，并且去除了现有色空间的限制并使得人眼可以观看任何色彩的显示。目前索尼已有采用xvYCC标准的DC上市，在日本国内也推出了支持xvYCC标准的液晶电视。

通常视频处理较音频处理要花更多的时间，因此有时候会造成画面和配音不同步的情况，也就是通常所说的唇型不同步。HDMI 1.3提供一种新方法：自动音频同步的功能，通过自动调整设备中的音频处理时间，使画面和声音能完全精确地同步播放。在音频方面，也有很大改善。

HDMI 1.1：可传输LPCM8.1、Dolby Digital、DTS信号，可将DVD-AUDIO音频流转换为LPCM输出。

HDMI 1.2：增加了SACD的DSD音频流，就是流行的1bit音频。

HDMI 1.3：增加了Dolby Digital-TURE HD和DTS-HD。

到今年年底，HDMI 1.3接口将成为基本配置。

4 HDMI和1080p

前面谈到了1.2版本以上的HDMI接口支持1080p，实际上1080p对于观看高清节目来说，并不是非常重要的内容，也就是说，连接高清播放设备，1.1版和1.3版可以达到同样的效果，1.2版和1.3版接口解决的是电脑兼容问题和多媒体扩展问题。1080p这个问题是索尼宣传PS3时，为了说明PS3性能比X360优异，对大家误导的结果。

高清信号本身包括1080i和1080p两种，而对于平板电视而言，即使是接收的是1080i信号，本身也具有去隔行电路，可以将隔行信号处理为逐行信号，否则平板电视无法显示图像，因为平板电视可以认为都是逐行的。

播放设备1.3版接口直接输出1080p信号到平板电视，平板电视也具有1.3版HDMI接口，平板电视可不需再做逐行处理，直接显示。如果平板电视只有1.1版本接口，只能接收1080i信号，只要平板电视的逐行处理电路比播放机的电路足够好，即使是1.1版接口，效果也要好于1.3版本的播放机。

因此对于只用来看电视的用户，完全不必考虑HDMI的版本问题。

目前购买家庭影院功放，HDMI接口已经成为基本要求，而且高清机顶盒，很快也会进入家



庭，包括地面无线机顶盒和有线高清机顶盒，高清播放机、HTPC、蓝光播放器也会走进家庭。HDMI一个最大的优点是可以减少和电视机的连线。假如我们拥有一个高清机顶盒，一个PS3，一个高清播放机，那么要求我们的投影机或平板电视必须有3组HDMI接口，这样，至少要有3条HDMI线要和电视机连接。如果功放上有3个HDMI接口，可以把这些高清设备先和功放连接起来，功放可以只用一根HDMI线就可以和电视机连接，一方面可以减少电视的连线，一方面，可以提供多声道环绕声伴音。因此，功放的HDMI接口不宜少于3组。

PART 8 家庭影院和音箱摆位

家庭影院系统的核心是大屏幕和多声道音响系统。多声道系统要求至少有5只以上音箱。最基本的要求是5.1、6.1或7.1声道系统，5.1个声道是指前左、前右、前中间、左后环绕、右后环绕5个声道，而.1是指低音炮。一般的房间都是长方形的，但是摆放的时候，有两种方式，一种是电视和沙发面对面地摆在长边上，这是大多数家庭采用的方法。另一种是摆在短边上，一般专门用于影院的房间才这么摆。

5.1系统适合任何房型，图1是电视放长边的摆放方式。按照这种方式摆放，注意两只环绕音箱的喇叭必须面对面，对准人的两只耳朵。如果直接把两只环绕音箱直接挂在墙上，喇叭对着前方，声音不能直接到达人耳，音量会有所降低，环绕声声场会破坏，缺乏包围感。如果音箱对准人耳，不但声音强度会有所增加，而且声场效果立刻就有提高。图2是电视放短边，沙发距离后墙有一定距离，环绕音箱放两边，喇叭直接对准人耳，可保证声音直接到达人耳。图3是电视放短边，沙发距离后墙有一定距离，环绕音箱放后边，这种方法由于后面具有一定距离，使声场开阔，空间感增强，环绕声效果非常出色，要比放两侧效果有本质的提升。如果沙发不方便放在房间中间，必须靠在后墙，安装方式如图4。

6.1系统和7.1系统只适合电视放短边的房间，而且沙发必须放在房屋中间，沙发后面要有2米左右的距离。图5是6.1系统摆放的方法，图6是7.1系统摆放方法。这两种方法，不但可提供最佳的环绕声效果，能够感受到宽阔的声场和空间氛围，而且后面声场的定位感也有所增加，声场层次更清晰。













PART 9 家庭影院组合推荐

家庭影院设备的价格区间很大，笔者不推荐成套几千元的所谓“家庭影院”，这样的产品很难达到真正的影院效果，技术也相对落后，满足不了高清影音时代的需要。以下推荐几款在发烧友中入门级和中档水平的家庭影院组合，有条件的读者可以参考一下。

1 KEF+天龙组合

主音箱 KEF iQ7 价格 9200元

KEF iQ7是一款大型落地音箱，有黑灰色、深苹果色、枫木色三种颜色，适合不同家居环境。三分频低音反射式设计，1英寸铝制球顶高音单元运用了钕磁铁，并精确嵌入音盆中央，功率负荷能力比一般单元更大。中音采用经过时序校准的6.5英寸钛膜音盆单元，低音单元也是6.5英寸。



iQ7采用弧线形设计，可把这种失真降到最低。箱体使用高密度的MDF板，音染低。箱体壁板采用了层压结构技术，在高压之下内外层形成一体化结构，再将流线型同轴单元装进箱体，箱体容量完全为喇叭单元定制，将箱体的共振降到最低。背面为两对完全隐藏的接线端子，可用于双线分音或双功放分音。

中置 KEF iQ6C

一只5英寸同轴单元和两只5英寸中低音单元。



价格 3600元

环绕 KEF iQ1

一对小型书架箱，采用一只5英寸同轴单元。



价格 2900元

型号	KEF iQ7	KEF iQ6C	KEF iQ1
最大功率(W)	150	150	100
阻抗(Ω)	8	8	8
灵敏度(2.83V/1m)(dB)	90	90	88
频率响应(-3dB)	40–40kHz	65–40kHz	50–40kHz
体积(高×宽×深)(mm)	865×220×327	165×512×255	175×301×261
重量(kg)	14.5	8.9	4.5

功放 天龙AVC-3808



这是一款7声道功放，支持最新无损音频格式Dolby TrueHD和DTS-HD Master Audi；Dolby Digital Plus和DTS-HD High Resolution；3组HDMI 1.3a接口，支持1080p，Deep Color 30/36bit色彩深度和xvYCC宽广色域。130W x 7(8欧姆，20–20kHz，0.05%THD)。

价格 12980元

点评：这是一套既有英国声温暖细腻特点，又融合天龙功放的高亢明亮，速度快的系统。

2 天朗+YAMAHA

主音箱 天朗SENSYS DC 2



SENSYS D 3是一款中型落地音箱，箱体为浅色木纹，采用三分频三单元设计，一只1英寸钛金属振膜球顶高音钕铁硼磁路高音单元，一只6.5英寸同轴混纤纸盆低音单元，一只6.5英寸混纤纸盆低音单元。 价格 9000元

中置 天朗SENSYS DC C



采用二分频二单元设计，一只1英寸钛金属振膜球顶高音钕铁硼磁路高音单元，一只6.5英寸同轴混纤纸盆低音单元。 价格 3500元

环绕 天朗SENSYS DC 1



一对小型书架箱，采用二分频二单元设计，一只1英寸钛金属振膜球顶高音钕铁硼磁路高音单元，一只6.5英寸同轴混纤纸盆低音单元。 价格 5000元

型号	SENSYS DC 2	SENSYS DCC	SENSYS DC 1
最大功率(W)	175	150	150
阻抗(Ω)	8	8	8
灵敏度(2.83V/1m)(dB)	89	88	88
频率响应(-3dB)	34～51kHz	39～51kHz	39～51kHz
体积(高×宽×深)(mm)	966×210×293	266×350×284	406×210×292
重量(kg)	17	9.5	8.5

功放 YAMAHA RX-V863



这是一款7声道功放，支持最新Dolby TrueHD 和Dolby Digital Plus；3组HDMI 1.3a接口，每声道功率为145W。 价格 8500元

点评：音箱在保持英国声温暖柔和特点的同时，声音更加明亮清晰，加之YAMAHA的明亮透彻，速度快的特点，整套系统在影院上的表现非常优异。

3 B&W+安桥

主音箱 B&W DM603 S3



DM603 S3是款落地箱，最下部的单元是B&W蘑菇状结构的6.5英寸铝盆，是专门的低音喇叭。上面黄色的6.5英寸喇叭是Kevlar防弹布锥盆，是只中低音单元。由于单独增加了一只低音单元，可以减低中低音单元的冲程，降低失真度。 价格 9500元

中置 B&W LCR600 S3

采用二只6.5英寸Kevlar防弹布锥盆中低音单元。



价格 5200元

环绕 B&W DM601 S3



这是一对小型书架箱，采用一只6.5英寸Kevlar防弹布锥盆中低音单元。 价格 4500元

型号	DM603 S3	LCR600 S3	DM601 S3
最大功率(W)	150	150	100
阻抗(Ω)	8	8	8
灵敏度(2.83V/1m)(dB)	90	89	88
频率响应(-3dB)	34～42kHz	48～42kHz	48～42kHz
体积(高×宽×深)(mm)	910×204×287	204×545×311	365×204×228
重量(kg)	19.5	12.5	6.1

功放 安桥 TX-SR606



这是一款7声道功放，支持最新的DTS-HD Master Audio、DTS-HD High Resolution Audio、Dolby True HD、Dolby Digital Plus解码，4组HDMI 1.3a输入，用于扬声器设置的Audyssey 2EQ房间声学修正技术，用于响度修正的Audyssey Dynamic EQ技术，用于提升音乐和影院效果的双功放(Bi-amping)连接设置。175W/每声道，连续6Ω，1kHz，单声道驱动。 价格 5000元

点评：这是一套典型的英国声组合，无论是音箱还是功放，声音都温柔细腻，音乐性更好。

※需要提醒我们读者的是，B&W6 S3系列已经停产，这是最后一批英国原产的音箱，今后的替代系列将改为国产，现在仍有销售，如要购买得抓紧时间。

4 低音炮推荐

JBL E250P 价格 3600元

JBL是美国知名的音箱制造厂家，这款低音炮12英寸单元，最大功率250W，频率响应(±3dB)25Hz～150kHz，分频点为50Hz～150kHz持续变量，体积为500×365×443mm，重量20.1kg，黑色。



威力登 SPL-1000R 价格 10000元



威力登是美国权威超低音制造商，这款低音炮是一个10寸口径的"防弹纤维"低音单元。密闭设计的它为无角式圆滑密封音箱结构，披上钢琴黑漆光面外层。推动级由厂方专利的ERS(Energy Recovery System)放大器，一个持续功率1000W的扩音器(其峰值功率到达2000W)，用上夹层keylar Resin物料结构。频率响应从23HZ-120HZ，单元内有一个3寸的声音线圈和一个重达21.6磅的磁体单元。可以推动大量的空气，产生惊人的冲击力。

后记

进入高清时代后，家庭影院的内涵更丰富了，家庭影院展示的节目更精彩了。比如今年的欧洲杯，也正式走进了家庭影院的行列，央视高清全程转播的欧洲杯，伴音采用的就是杜比数字5.1声道系统。比赛时，将机顶盒的数字音频输出和家庭影院功放连接后，通过5.1音箱传出的声音，是全方位的，是来自不同方向的助威加油声，是来自不同方向的反射效果，赛场的氛围浓浓地将坐在电视机前的你包裹起来，和置身球场之中毫无二致。当裁判的哨声响起的时候，你分明能听得到哨音和裁判一起奔跑的感觉，而解说员的声音总是从中置声道清晰准确地传递出来。在享受高清画面的同时，体验临场感十足的音响效果，这才是真正高清时代的家庭影院。



文 Lancer 编 星夜 美编 NINA

重生浮世绘



2006年12月，平井一夫带着他的夫人以及一子一女从加州Foster City搬到了日本东京。在美国居住了三十几年的平井一夫迎来了新的生涯，在带上家人的同时，平井一夫将爱犬Percy和一辆心爱的自行车也带到了日本。平井一夫喜欢摄影和宇航，喜欢大马力、速度快的跑车，不过他更喜欢的是自行车。搬到东京后，在难得的休息时间里，平井一夫偶尔会选择一些车流不多的道路骑车畅游，那时他会体验到驾车无法感受的清爽畅快，那时他可以暂时放下肩上的重担。

平井一夫有时会开着跑车在高速公路上风驰电掣，但当他骑着自行车慢悠悠地穿行于都市街头时，他知道PS3更需要这种沉着自若的淡定与耐性。这是一场将持续10年的长跑，身为新的领跑者，他任重道远。

——SCE群雄众生相

硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

平井一夫

日本与美国的企业文化总是存在不可调和的矛盾，文化冲突在游戏企业里表现得尤其明显。日本企业以游戏业的龙头老大自居，强硬地在美国推广日本模式，美国的管理层则对这些自认为高高在上的古板日本人缺乏好感，认为日本人对美国的市场情况毫无认识。与日本总部的激烈对抗在SCEA成立初期每天都在发生，SCEA的前身是美国索尼旗下的电子发行公司SEPC成立的Sony Interactive，它原本是一家第三方游戏软件发行商，在MD和SFC上都有游戏推出。Sony Interactive总裁是原雅达利欧洲分公司副总裁史蒂夫·瑞斯，与世嘉素有渊源，可算是坚定的世嘉派，在索尼决定进军游戏业之前，他曾向当时的索尼社长大贺典雄提议与世嘉合作，他甚至当着久多良木健的面说："你们这些人没那个能耐，游戏业没有索尼站脚的地方，在美国只有世嘉活得下去。"1993年5月20日，Sony Interactive宣布加盟世嘉土星，而那时久多良木健已经在研发索尼自己的PlayStation。

1994年，索尼总部向美国明确通报了进军主机市场的决定，并以原Sony Interactive为基础组建了SCEA，首任总裁正是史蒂夫·瑞斯。瑞斯与久多良木健的不合路人皆知，在很多时候，瑞斯对于东京传过来的命令几乎形成了条件反射般的抗拒。关于PS的售价、游戏定价、市场定位、手柄造型、宣传策略、主机颜色等方面都存在激烈争论，最后连当时的SCEI社长德中晖久都忍无可忍，要求大贺典雄下令将SCEA最高管理权移交给日本，同时派出索尼老将丸山茂雄前往美国对SCEA高层进行彻底重组。1995年中，史蒂夫·瑞斯表面上风风光光地在E3展中公布了美版PS的售价之后不久即被夺去实权，随后低调辞职。

在筹备美版PS上市计划时，SCEA经历了一场腥风血雨，自1994年秋以来可谓厄运连连。1994年10月，SCEA市场部副总裁彼得·约翰逊为了业务谈判而乘坐飞机前往美国东海岸，途中发生空难不幸身亡，身为其挚友的瑞斯闻此噩耗如遭雷击，此后情绪极不稳定，与日本总部的冲突不断也与此事不无关系。1995年，丸山茂雄对SCEA进行大换血，适逢PS上市前最忙碌的时期，SCEA求贤若渴，后来在SCEA呼风唤雨的几位风云人物大多出身自这一时期。丸山茂雄年事已高，老迈的身躯已无法承受每周往返于纽约与旧金山的奔波劳顿，久多良木健虽每个月都会到旧金山指挥美国业务，但毕竟还是需要一个能管理日常事务的可靠管理者。丸山茂雄不希望由美国人指挥SCEA，他需要一个能够听从日本总部，可以与日本亲密沟通，同时又熟悉美国市场的日本人——生于日本长于美国的平井一夫成为最佳人选。

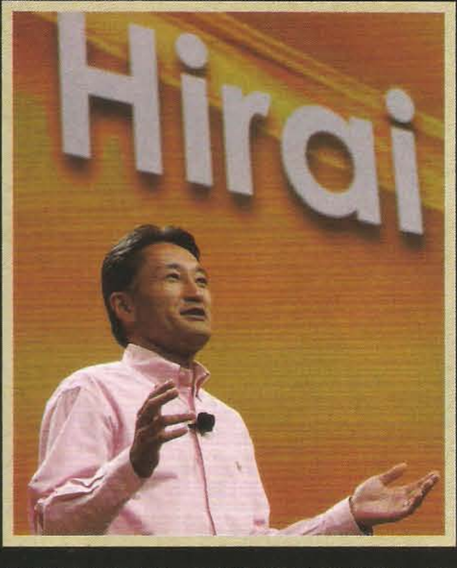
平井一夫于1960年出生在东京的一个富裕家庭，父亲是一位小有名气的银行家，由于父亲工作调动的关系，平井一夫自小就经常往返于加州、纽约、加拿大和东京，他自称这种家庭环境是他对国际商业运作了然于胸的主要因素。银行家的家庭背景熏陶之下，平井一夫自幼对商业机会就极为敏感，在纽约上小学时，他发现发廊里正在做头发的女人们个个百无聊赖呵欠连天，于是灵机一动做起了她们的生意，他帮她们买报纸、饮料和零食，每次收取25美分的小费。不过他最大的天赋还是在汽车上，他从少年时就已经可以从保险杠和挡泥板判断出汽车型号。

1984年8月，平井一夫毕业于东京基督教大学教养学系，同年进入CBS Sony唱片公司，负责将海外音乐作品引入日本；后来他被转到Sony Music Japan的纽约分公司，负责将日本的唱片打入美国。国际化的成长环境以及在美国与日本共11年的从业经验让平井一夫在美国和日本公司中都可游刃有余，事君之术极为高明，往往成为连接美国分部与日本总部的枢纽。SCE最初在索尼的组织架构中是隶属于索尼音乐一脉，丸山茂雄等老臣均来自索尼音乐，SCE用人之时最先想到的便是从索尼音乐抽调。1995年8月初，史蒂夫·瑞斯正式离开SCEA之时，丸山茂雄从纽约将平井一夫调到了旧金山Foster City掌管SCEA的日常大小事务。平井一夫在SCEA的职位头衔是"业务领导"，表面上官阶不高，实则为丸山茂雄的钦差大臣，掌握了SCEA的生杀大权。

平井一夫接管SCEA时，距离PS在美国上市只剩下六个星期，SCEA却笼罩在愁云惨雾之中，士气低落，人人都担心丢了饭碗。据说员工经常排着队来到平井一夫的办公室门前，向平井一夫哭诉着各种问题。后来人们总会看到平井一夫的办公桌上放着一盒克里内克丝牌面巾纸。回想起那时的情形，平井一夫说："那时仿佛天都要塌下来了。"

美国游戏业界也对这位空降兵的到来一片质疑。PS在美国的售价为299美元，每卖出一台大约亏损40美元，加上广告费、公关费用等，几个月内可造成2亿美元的亏损。因此SCEI私自制定的299美元的价位刚公布时，曾令索尼总部勃然大怒。在PS的首发中还有众多鲜为人知的成本，由于PS是新主机，为了让第三方放心为其开发游戏，史蒂夫·瑞斯曾向多数第三方支付"保证金"，只要为PS开发一款游戏，就可以得到至少100万美元的保证金，瑞斯为PS争取到了大约50款游戏，总花费约一亿美元。史蒂夫·瑞斯虽然花费了大笔金钱，且与日本总部冲突不断，但PS的声势已然压倒SS，平井一夫接管时，PS的发售计划已经万事俱备，他所做的一个最重要的决策就是最终确认了9～12月份间投入1亿美元的宣传费用。

在日本，PS以"1、2、3"的宣传口号制造话题，而在美国，一系列诡异独特的广告成功引起话题争论。最著名的一个广告主题是"U R Not e"，其中"e"被标注为红色，即"red e"，与"ready"谐音，意指"you are not ready"(你还没准备好)。同样概念的还有"Enos Live"，红色的"E"仍然是"Ready"，"nos"则是美版PS发售日"Ninth of September"(9月9日)的首字母缩写，"Enos"颠倒过来就是"sonE"，读音与"SONY"相同。这些初看之下含义不明的广告口号反而成为街头巷尾人们议论纷纷的对象，索尼利用了多数游戏玩家好奇心较强的特点，以迂回的宣传策略让PS这台新主机迅速成为时髦话题。当时索尼在游戏业只是无名小卒，在PS发售前管理班子又被替换为平井一夫等游戏业的门外汉，媒体唱衰之声不绝于耳，"你还没准备好"这个宣传口号代表了索尼异军突起的信心。



也许很多人都没有注意到，十几年后，PS3发售之前的宣传口号"PLAY B3YOND"中，将"E"替换为红色的"3"，即"red E for 3"(红色E换成3)同时又暗含"ready for 3"之意，了解典故的人看罢想必都会会心一笑。此口号又是选择于E3展中首次公开亮相，实为神来妙笔。

动荡

前SCE首席技术官川西泉



1995年的圣诞商战，PS在美国发售后势如破竹。到1995年，PS已经初步打下扎实根基，平井一夫被正式提拔为SCEA副总裁兼首席运营官，丸山茂雄逐渐将SCEA完全交给了平井一夫。进入1998年后，久多良木健也忙着研发PS2，对美国业务运作甚少过问。

PS成功获得市场关注之后，平井一夫开始进行流通渠道的改革。PS初期是通过美国索尼的家庭产品流通渠道进行销售，在这些零售渠道中，PS就像寄人篱下的孤儿，店员对此类产品不了解，懒得向顾客推销，玩家也很少会到此类电器店中购买游戏机。平井一夫最擅长的就是市场渠道拓展之道，过去在索尼音乐的市场经验让他驾轻就熟，他很快就打通了沃尔玛、玩具反斗城等零售大亨，让PS进入了覆盖面最广的零售渠道。1997年3月，PS在美国的销量突破300万台，一年后这一数字增加到770万台。

平井一夫以其平易近人的管理风格获得了SCEA自上而下的尊敬，当SCEA的员工数量从200人增加到1200人，平井一夫无论大小事务依旧与身边的两位高层管理人(副总裁杰克·特雷顿与高级营销官安德鲁·豪斯)有商有量，他们就像三个刚刚开始合伙搞生意的年轻人一样，偶尔会在某个大厅兴高采烈的讨论中突然就制定了一个新的商业策略。

平井一夫曾经花了笔钱给自己搞了一个个性车牌，上面写着"FLATWEL"，"FLAT"(平)与"WELL"(井)即为他姓氏的意译。"平"是平井一夫喜欢的状态，他喜欢平易近人，喜欢扁平化的管理结构，他不喜欢久多良木健那种中央集权式独裁管理。即使是身为高级经理人，平井一夫在正式场合之外从来都是穿着牛仔裤和运动鞋，稍微正式一点的服装都会让他感觉非常不适，在自己的办公室里，他也总是一副牛仔裤加运动鞋的经典搭配，不管是与下属还是记者交谈，他常常咧着嘴放声大笑。

1999年，PS2的发售计划开始筹备之时，平井一夫成为了SCEA总裁，拥有了可以独立于日本总部的自主决策权。2000年秋季，PS2在美国顺利发售，尽显霸者之气。到2001年，SCE的利润已经占到整个索尼集团总利润的53%，平井一夫率领的SCEA贡献了最大的利润份额。心宽体胖的平井一夫开始研究如何减肥，他通过阿特金斯健康饮食法成功瘦身30磅，对比早些年平井一夫在E3上露面时的形象，可以发现他确实是瘦了一大圈。而几年后，平井一夫已经不需要用健康饮食法减肥，肩上沉重的负担让他越发消瘦。所谓乱世用重典，面对SCEI的烂摊子，平井一夫收起了他的扁平化管理思想，露出他冷酷铁血的另一面。

在PS3的危机中，平井一夫再次扮演了空降兵的角色，PS3刚刚发售，SCEI总部就被大换血，平井一夫成为SCEI的新一任社长。上一次的危机之源是美国管理层与日本总部之间的冲突，而这一次是由索尼集团CEO霍华德·斯特林格亲自对SCEI总部最高领导层进行血洗。在这一场风波中倒台的不仅仅是久多良木健，更有大批围绕久多良木健的技术派顽固分子。以平井一夫的上任之日为标志，SCEI经历了自成立以来最动荡的时期，整个公司结构进行了彻底改组，SCEI本部制被取消，SCEE与SCEA享有更高的自主经营

权。SCEI从行政管理、商业规划、设计生产、市场营销到第三方关系部全部进行改革，数十名高层下台或辞职，几乎每个月都有新官上任。

2006年12月1日的人事变动中，久多良木健实权被夺，成为挂名CEO，担任副会长的佐藤明同样也是一个挂名职务，日系的最高层多数被替换，真正的最高掌权者是平井一夫以及来自欧洲的原SCEE总裁兼CEO大卫·里夫。在霍华德·斯特林格决定撤掉久多良木健之时，SCE内部曾有多位技术派高层对其职位抱有幻想，前SCE首席技术官川西泉便是其一。在开发PS2、PSP与PS3时，川西泉与茶谷公之都是久多良木健的得力左右手，川西泉虽资历不深，但在SCEI地位显赫，同时担任SCEI的网络系统开发与软件开发本部长。久多良木健引咎退出管理一线之后，川西泉希望能够继任其位，谁料斯特林格却从美国调来了平井一夫，川西泉对此极其不满，此后将近一年的时间里二人一直明争暗斗。平井一夫虽然初来乍到，尚未培养自己的势力基础，但有斯特林格为后台，川西泉自然是无法与其对抗。在川西泉眼中，平井一夫是斯特林格的"走狗"，对于索尼总部的决定唯唯诺诺，让SCEI失去了久多良木健时代的自主权。川西泉的经营思路与久多良木健相同，技术味太浓，将PS3视为一台多媒体娱乐的超级计算机，而平井一夫则提出将PS3重新定位成游戏机，以游戏为主力，将非游戏功能的投入大幅削减，并决定推出取消部分功能的40GB版PS3，此举令平井一夫与川西泉之间的冲突激化，川西泉最终愤然离去，调离SCEI转到索尼总部。

作为PS3战略后花园的索尼芯片业务也随着久多良木健的倒台而遭遗弃，芯片部门的新任负责人中川裕是一位利润至上主义者，他大刀阔斧地砍掉众多亏损业务，凝聚久多良木健梦想的CELL处理器成为他急于甩掉的烫手山芋，他断然退出了与IBM和东芝的芯片研发联盟，将CELL的生产线也卖给了东芝。另一方面，在SCE的硬件研发部门也发生了激烈的改革。最明显的变化就是管理部门与技术部门的完全分立。

在久多良木健时代，SCE一直秉承索尼创始人盛田昭夫以技术为本的经营思想，身为PlayStation技术领袖的久多良木健同时兼管SCE的战略经营，技术部门的几位元老都具有极高的企业战略影响力。这种以工程师思想治理企业的观念正是斯特林格大力破除的陈腐思想。在他的授权下，平井一夫于2007年9月1日正式将SCEI化为企业战略规划、技术平台、设计生产、经营管理四大机能领域，各领域分别由首席执行官、首席技术官、首席生产官和首席财务官率领，这"四大金刚"对自己所辖领域有相对独立的裁决权，但对于其他领域则难以插手，不过各组织间可以通过高层会晤加快决策制定速度。也是从9月1日起，川西泉被安排了一个技术平台的副总裁职务，老老实实地当茶谷公之的下属，平井一夫的用意显然是剥夺其对公司战略的干涉权。平井一夫这一次大刀阔斧的改革实在是继承了霍华德·斯特林格的衣钵，新的组织结构更为西化，与当初斯特林格对索尼集团的改革方案有异曲同工之妙。

2007年9月20日，平井一夫对SCEI的结构性改革基本完成之后，在TGS上发表了一番基调演讲："我们要进一步明确PS3的游戏机定位，我们必须回归本源。"

——这是SCEI新的开始。

附录

2006年11月以来SCEI的人事异动情况

时间	姓名	新职务
2006年12月16日	桐田富和	SCEJ商业部部长
2007年1月1日	加藤优	商业推进部长
2007年1月1日	盛田厚	经营管理副部长
2007年1月1日	茶谷公之	情报管理部长
2007年1月1日	宫坂重寿	设计一部部长
2007年1月1日	小森俊哉	设计二部部长
2007年1月1日	须田俊雄	情报系统部长
2007年1月1日	福永宪一	监查室室长
2007年3月16日	井尾秀明	环境·CS本部副部长
2007年4月1日	川内史郎	SCE Asia商业支持部长
2007年4月1日	金泽克彦	SCE Asia企划开发部长
2007年6月19日	加藤优	半导体开发本部长
2007年7月1日	松井直哉	设计生产部商品企划部长
2007年7月1日	肋本诞生	Home计划推进室室长
2007年7月16日	坂入毅彦	SCEJ商业部部长
2007年8月16日	加藤和男	SCE日本工作室技术部长
2007年9月1日	日野满利子	项目推进室室长
2007年9月1日	川西泉	技术平台高级副总裁
2007年9月1日	梅村晃二郎	网络平台开发部长
2007年9月1日	矢羽田荣一	宽带平台推进部长
2007年9月1日	三浦和夫	设计生产部行政副总裁
2007年9月1日	伊藤雅康	设计生产部高级副总裁
2007年10月1日	竹野史哉	SCEJ主席
2007年10月1日	肖恩·雷登	SCEJ总裁
2007年10月1日	小林康秀	SCEJ日本工作室高级副总裁
2007年12月16日	藤泽孝史	SCEJ日本工作室副部长
2007年12月16日	金子孝弘	SCEJ日本工作室外部开发部长
2007年12月16日	铃木圭一郎	SCEJ日本工作室开发支持部长
2008年2月16日	中冢理子	SCEJ第三方关系部长
2008年2月16日	野谷和弘	SCEJ市场部长
2008年2月16日	植田浩	SCEJ营业部长
2008年2月16日	佐佐木诚义	SCEJ商业规划副部长
2008年3月1日	正田纯二	SCEJ网络业务及服务部长
2008年3月16日	小岛彻也	SCEJ开发支持部长
2008年5月16日	吉田修平	SCE全球工作室总裁
2008年6月16日	金延经	SCEJ全球软件部长

杰克·特雷顿

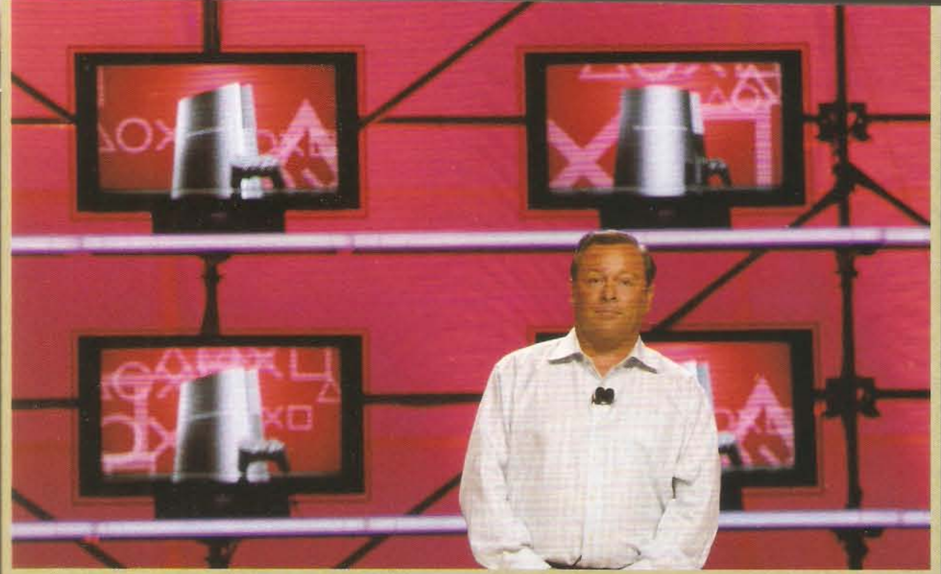


当日本总部改革得热火朝天之时，杰克·特雷顿接过了平井一夫的接力棒，在SCEA进行了一场同样激烈的革命。2007年5月，SCEA裁员近百人，被裁者大多为市场及公关人员，当日他们就在保安的监视下收拾行囊走人。对特雷顿来说，这同样是一个悲情时刻。

"讽刺的是，对我来说今生最大的挑战竟是成为了SCEA的CEO兼总裁。我想大家都记得在那个假期里我们面对是怎样艰难的市场。"特雷顿说，这个最艰难的时期仍未过去，SCEA仍在接受火的试炼，但特雷顿从不畏惧奋战。杰克·特雷顿毕业于普罗维登斯大学营销专业，产品营销与广告是他的专长。1983年，特雷顿进入金霸王电池公司，迅速当上了地区经理。3年后，他的出色营销能力得到了Activision的注意，他成为了Activision美国销售部副总裁，特雷顿在游戏业扶摇直上的职业生涯就此开始。

杰克·特雷顿是一位野心之人，每到一家公司他的目标就是做到该公司的最高职位，按他的话说："在我职业生涯的每个阶段，总是试着考虑如果是我运营这家公司会怎么做。"特雷顿进入索尼的契机是在1991年，他成为知名电子公司JVC游戏部门的总经理，在这家公司干了4年之后，出生于新英格兰的特雷顿听到了命运的召唤。1995年3月，特雷顿加盟SCEA，成为PS首发计划的关键人物之一，之后平井一夫接管SCEA，与特雷顿和豪斯一起成为SCEA的"铁三角"。特雷顿从不掩饰自己对平井一夫的崇拜，他坦言平井一夫是他最大的学习榜样，同时也是他最大的支持者。

PS所取得的成功至今仍是特雷顿最美丽的回忆，那是他职业生涯的一个里程碑，他亲眼看着PS从一个被断言无法卖过100万台的游戏机发展成为在美国拥有4000多万用户的大众家电，他发现自己对这个新行业简直上了瘾。与游戏业里的很



但这样的窘境特雷顿并非初次遭遇，20年前他可以在濒临破产的Activision捱过5年，十几年前，他在整个业界的质疑声中默默地筹备着PS的首发，首个圣诞即以80万台的销量出师告捷，让预测PS"15个月内销量难过百万"的分析家们大跌眼镜。至于人们对PS的种种疑虑，特雷顿心知肚明。在这个信息永远不可能对称的世界里，决策者与旁观者对于未来的预测总是大不相同。一年前特雷顿说"3年内赶超对手"时得到嘘声一片，同样的话放在今年就有不少听者点头称是。2008年以来，PS3在美国连续数月销量超越X360，传统战略盟友EA预测今年PS3在美国可以微弱优势超越X360，媒体的风向也在悄然转变，"PS3反击"的各类长篇大论出现在各种网页杂志的显眼位置。

SCEA尚未完全走出阴霾，杰克·特雷顿已经在展望美好未来。充满野心的他也许对SCEI社长之职期待已久："我希望在最高的级别上实现长期的发展与成功，我的大半生都花在美国的商务管理，我希望走入世界级的领导阶层。"

多职业经理人一样，特雷顿不是游戏迷，迄今为止他最喜欢、也是惟一通关的一款游戏是1991年GB上的《Choplifter》——一款估计绝大多数玩家都从未听说过的游戏。特雷顿的业余爱好是冰球和高尔夫，有时候会和自己的3个孩子一起做体育运动——无论职业野心有多大，家庭永远被他摆在第一位。

当特雷顿说X360是大排档、Wii是棒棒糖时，人们仿佛看到了当年习惯于藐视对手的平井一夫。特雷顿与第三方的关系不算太融洽，独占大作一个又一个的远离PS3而去之时，特雷顿说："我们不会像微软那样花钱购买独占游戏。"鲜为人知的是，特雷顿与全球最大第三方游戏公司Activision Blizzard的CEO鲍比·考迪克之间也有过一段恩怨。特雷顿在Activision的5年是Activision最穷困潦倒的5年，1990年，年仅26岁的考迪克以区区44万美元成为Activision的大股东，一年后，包括CEO戴维斯在内的多名高管被踢出局，其中就包括特雷顿。后来在考迪克的经营下，Activision风生水起，连续15年高速发展，到2007财年销售收入已逼近30亿美元。考迪克自信心膨胀，尤其是与Vivendi Games合并之后，赫然以第三方龙头老大的身分自居，喜于指点江山，声称199美元为次世代主机合理价位。特雷顿听说之后无名火起，在媒体采访中置公关的利害关系于不顾，嘀咕着说"有本事他自己设计一部主机"。

2007年SCE自上而下开始打出"十年周期论"，杰克·特雷顿也是屡屡将"十年"口号挂在嘴边。2007年5月，当记者问特雷顿对于PS3销量垫底怎么看，他的回答是"不在乎"，因为："我们看到的是未来10年乃至更远，现在一两百万的销量不会让我们担忧。"此话在网上一经传出，很快被定性为自欺欺人的"鸵鸟言论"。美国是全世界最重要的游戏市场，同时也是微软的主场，在这里PS3所承受的压力比欧洲和日本都大。特雷顿好不容易如愿以偿地登上了事业的新高峰，得到的却是一份苦差事。2007年初，各种媒体的记者们长假归来，开始盘点2006年末商战成果，他们惊讶地发现首发时引起排队骚乱、抢劫与枪击的PS3竟然在商店里堆积如山，不仅是游戏媒体，主流媒体更是纷纷报道这一惊人发现，辛辣的报道口吻灼地特雷顿面红耳赤，曾被封为"公关消防员"的他这次失去了媒体的信任，面对百口莫辩的事实，他对PS3滞销现象的种种解释反而越描越黑，激起了网民对PS3和索尼的敌意。特雷顿知道当对自己描绘的美好未来激情演说之时，人们正对他嗤之以鼻，公众总是缺乏耐性，而索尼的承诺又迟迟无法兑现。

克里斯·迪尔林

比起杰克·特雷顿，克里斯·迪尔林的境遇要轻松一些，不过他倒是更希望能够有一个充满挑战性的环境，他永远不会对自己完全满足，总是要做到更好。"对自己狠一些"——这是迪尔林的座右铭。

克里斯·迪尔林幼年时住在纽约，他的母亲是意大利人，经常去教堂做礼拜，但对待自己的儿子，她却有一招残酷而独特的管教手段——每当她认为小迪尔林撒谎时，就会把一块大香皂塞到他嘴里。"欺骗只能给自己带来苦涩的结果"，这是迪尔林在他的人生中上的第一堂课，后来他被尊称为"欧洲游戏业教父"，但他仍然记得香皂那种苦到肠子里的涩味。

在迪尔林成功的职业生涯里，苦涩的香皂成了他人生的基石。迪尔林说："我从不为升职而筹谋算计，但当我面对职责，总是努力做到最好。"

当迪尔林的母亲向他灌输诚实正直的品性之时，他的父亲诱发了他对成功永无止境的渴望，那也许是他创造了现代欧洲游戏业的最初灵感。迪尔林的父亲从18岁开始从德国移民到纽约，一直从事餐饮行业，最后经营起哈佛大学的食堂。迪尔林家的生活逐渐宽裕，他们有了自己的汽车，对这第一辆车，他们爱护有加，每隔三天就会彻底清洗一遍。少年时，迪尔林的父母从不给他零花钱，他所花的每一分钱都是自己挣来的。自己的成功自己创造，这是他父亲的教育原则之一。

1973年，迪尔林依靠自己的努力进入了吉列公司，成为高级产品经理。这份工作他干了8年，从一个小小的产品经理成为整个欧洲区的市场主管。1981年，迪尔林与游戏产业宿命相逢，他被雅达利招聘为市场部副总裁，负责策划了多个充满创新的广告计划。两年后，雅达利濒临破产，迪尔林转投Spinnaker Software。又经历了两年事业的低谷，1985年迪尔林进入了索尼，在后来的6年里，他一直担任索尼电影家庭娱乐销售及市场部高级副总裁。1991年，他被提升为副总裁兼首席运营官，他所掌管的部门年利润高达4.5亿美元。

1994年底，SCE开始计划将PS打入欧洲。SCE在欧洲没有发行渠道、没有销售团队也没有办事处，索尼总部派出加藤优开拓欧洲市场，当时距欧版PS发售只有10个月时间，加藤



优要求总部指派一位对欧洲市场了如指掌的管理人与他一起建设SCEE，有过多年的游戏公司管理经验的克里斯·迪尔林就此从电影部门调到SCEE担任总裁兼首席执行官。

要在如此仓促的时间内建立完整的发行体系，惟有依靠索尼集团的资源。迪尔林提出以有偿使用的方式借用索尼音乐的仓库，通过索尼的服务网络提供PS的售后服务，各种基础设施也大多来自索尼。欧洲人的生活方式轻松休闲，游戏娱乐的潜在市场很大，但欧洲各国市场分散，开拓欧洲市场最困难的地方在于在每个国家都建立完整的销售网络，正如加藤优所说："在欧洲，一旦基础架构到位，就很容易激活市场。"迪尔林只用了两年时间就在英国、德国、意大利、西班牙和瑞士建立了销售分公司，在俄罗斯、中东和东欧诸国也很快出现了PS的身影。

PS在欧洲发售的第一天起，PS与SS之间的战争局势尚未明朗，迪尔林已经在暗自规划几年后通过PS2取得第二块金牌。这高瞻远瞩的思维与久多良木健如出一辙。久多良木健被迪尔林敬称为"伟人"，是他毕生最尊敬的管理者之一。在PS发展的早期，迪尔林与欧洲的同事们曾带着一些商业计划前往日本，他们觉得自己的计划太大胆了，没想到久多良木健的反应是："你们不明白，我们要做的是改变世界。你们的预期以旧世界来说太高了，但PS是面向所有人的，不仅仅是核心玩家。把你们的数字提高一倍，再告诉我你们准备如何实现这些目标。"

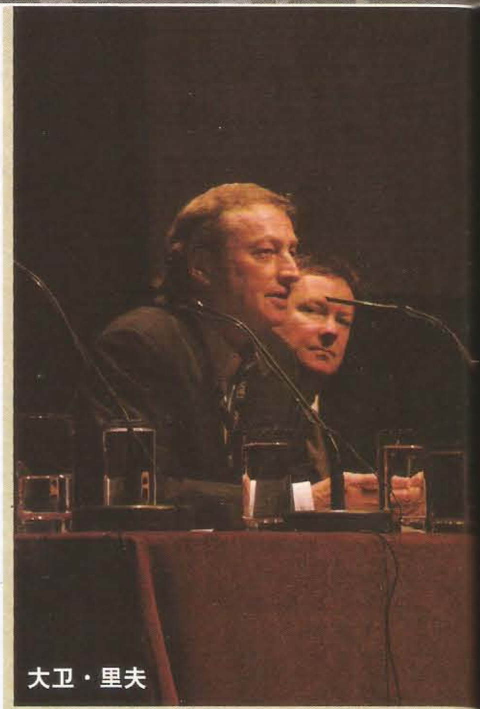
也有一些构想是连久多良木健也没有预见到的。早在PS2的网络计划之前，迪尔林就已提出构筑网络社区的概念，那时人们对网络社区的印象仅停留于网络聊天室。1997年，SCEE曾在PS上进行了一个秘密测试项目，用一种名为"Net-Station"的特殊设备在PS上实现文字聊天的社群功能，这个计划的代号叫"5号软拖鞋"(Moccasin 5)，它最终成为仅供SCEE内部娱乐的小设备，但迪尔林从它的身上看到了未来。

2002年，SCEE又在PS2上研究了一个"Central Station"，这差不多是一个与YouTube类似的在线视频社区计划。只可惜宽带网络的发展比迪尔林想像得慢。几年后，宽带网络终于达到了迪尔林所需的普及度，又一项充满前瞻性的网络服务由SCEE率先提出，这就是由SCEE伦敦工作室着手研发的"Home"，这次获得了从平井一夫到斯特林格的一致通过，"Home"成为家用机网络未来的象征。

2004年，当SCEE依然利润丰厚之时，生于忧患的迪尔林对这家已略显臃肿的公司进行了一次瘦身，将企业一般性管理费用减少了2.5亿美元，这让他最终获得了英国电影电视艺术学院(BAFTA)的互动产业终身成就奖。

就在他事业的最巅峰之时，克里斯·迪尔林的离职声明震惊了欧洲游戏业。他在索尼的游戏事业未露疲色之时选择激流勇退，将接力棒递给了大卫·里夫，自己成为Codemasters主席。现在迪尔林的生活休闲安逸，他和妻子修缮了位于波斯顿的老家，他们经常会回到那里享受人生，他们与爱女一起享受天伦之乐。

迪尔林虽已拂袖而去，他为SCEE种下的苍天大树却让大卫·里夫得以后人乘凉，欧洲成为PS3的福地，欧洲玩家得到的虽然是最差待遇(最晚发售、价格最高)，却对"PlayStation"这个牌子最为忠诚。基于欧洲在市场地位、网络战略和游戏研发方面举足轻重的地位，大卫·里夫不仅成为SCEE领袖，在2006年底的高层异动中更成为SCEI总部的副社长，这表明其地位已在杰克·特雷顿之上，在SCE的地位可谓一人之下万人之上。未来一段时间，SCEE的表现事关PS3能否扭转乾坤，被寄予厚望的《小小大星球》、《杀戮地带2》以及Home均为SCEE出品，大卫·里夫俨然已成为整个SCE集团振兴的关键人物。



大卫·里夫

菲尔·哈里森与吉田修平



在卧虎藏龙的SCEE，还有另外一位名声更盛的人物。在公众眼中，久多良木健、平井一夫与菲尔·哈里森是SCE的三位最具代表性的人物，因此当2008年2月，菲尔·哈里森宣布辞职时，其戏剧性效果丝毫不亚于久多良木健的隐退。

菲尔·哈里森从1987年开始进入游戏业，最早是一个独立工作者，在英国的一些小型工作室接一些打杂性质的散活，主要是游戏设计和美工等领域。1989年，哈里森成为英国Mindscape International的游戏开发主管。早在索尼的PlayStation计划尚未出台、SCE尚未成立之时，菲尔·哈里森便于1992年加入索尼。那时索尼的计划是开发SFC的光碟机"PlayStation X"，并为此成立了"计算机娱乐计划"(Computer Entertainment Project)，菲尔·哈里森加盟了这个计划小组，目标是向欧洲的第三方游戏开发商们推销PlayStation的概念，同时在伦敦组建索尼自己的工作室——这就是后来的SCEE伦敦工作室。

几年后，伦敦工作室以一批全新类型的游戏引起世人注意，菲尔·哈里森也成为欧洲游戏业的名人。1996年，PS在全球各地初战告捷，哈里森远渡大西洋来到美国率领SCEA的游戏研发与第三方关系维护，工作职责与在伦敦时相同，只不过换成了更大的舞台，索尼在北美的全部游戏研发事宜，无论是内部还是外部，都是在他的掌控之中。

2000年，哈里森又回到了伦敦，此时SCE已走向世界之巅，而菲尔·哈里森也成为欧美游戏开发圈无人不晓的名字。之后5年，哈里森将索尼的游戏开发势力进一步发展壮大，索尼的游戏开发团队规模超越了任天堂，其中欧洲团队的迅速发展尤其引入注目。2005年5月，菲尔·哈里森出席E3展，首次向全世界演示了PS3，这位在SCE长期居于幕后的关键人物从此走向台前，成为SCE曝光度最高的标志性人物之

一。

在充满浮夸之风的E3 2005，菲尔·哈里森的诚实为人称道。当人们对PS3的那些影像究竟是CG动画还是即时演算而争论不休之时，哈里森确认这些影像是"根据PS3目标性能而制作的CG动画"。这看似随口而出的一句话被各大媒体纷纷引用，在索尼为其CG烟幕而洋洋得意之时，哈里森却在背后泼了一盆冷水，让不明所以的看客们拨开云雾看清了真相，索尼立时背上了欺诈的恶名。此事对索尼而言是一场"事故"，哈里森因而遭到了日本总部的不满。但在此后，哈里森成为索尼公关计划中的关键人物，无论是E3还是GDC，哈里森高大的身材和光溜溜的脑袋总是格外引人注目，健谈的性格以及对游戏的激情让他成为比久多良木健和平井一夫还要受欢迎的采访对象。只是在E3的"事故"之后，索尼总部三申五令地要求哈里森不要再使用那种直接而诚实的言论。不过在私下哈里森还是很乐意向记者们透露一些内幕情报，只要记者们的录音设备处于关闭状态，就有机会听到他的肺腑之言，乃至是对索尼失败之处的尖锐批评。

2005年9月，SCE对游戏开发机构进行改革，将原先全球各地老死不相往来的各个游戏工作室统合成SCE全球工作室(SCE WWS)，目标是加强沟通和合作，促进资源共享，菲尔·哈里森无疑是总裁职位的不二之选。由他掌管的工作室共13家，员工逾2500人。哈里森鼓励创新，但很多被他颂扬的创新却被SCEI总部视为异端，这种冲突在EyeToy的身上集中爆发。

平井一夫于E3 2003公开了EyeToy这款摄像头装置，并对其表现出极大热情，但无论是SCEA还是SCEI，都没有充分认识到SCEE正在进行的休闲游戏革命的价值。EyeToy在SCEE的推进下于欧洲大获成功，在美国与日本却反响平淡。此后SCEE的卡拉OK游戏《歌星》与益智游戏《Buzz》都取得了"任天堂式"的成功，为PlayStation这个品牌带来了大量新用户。而这些风靡欧洲的作品却因为SCEA和SCEI的漠不关心而在美国和日本折戟。哈里森成为SCE全球游戏研发的最高统帅之后，虽然对于多数游戏开发项目都具有决定权，但游戏能否取得成功还要看宣传和市场运作，而这取决于那些与他不合的市场人员，双方的理念差异与冲突终于在2008年2月被哈里森捅破。在游戏开发者大会中，哈里森公然抱怨日本同僚们埋没了他的EyeToy等产品，让Wii乘虚而入，导致SCEE数年前就已提出的体感游戏与开拓新市场的大好机会拱手让给了任天堂。此语一出，众皆哗然，对内情稍有了解的人都隐约猜到了哈里森的去意。果然在数日后索尼即发表了哈里森的离职声明，由平井一夫暂代其职务，显然平井一夫对于此事也是猝不及防，以至于一时之间无法找到继任者。

直到3个月后，平井一夫才最终敲定由其密友吉田修平接替哈里森。声明公布时，大多数人恐怕都是第一次听说吉田修平这个名字，但此人的来历绝不简单。

与平井一夫一样，吉田修平几十年来一直频繁往返于日本和美国，他毕业于京都大学经济学系，在加州大学洛杉矶分校获得MBA学位，之后于1986年加入索尼战略部。1993年2月，SCEI草创之时，吉田修平也是创始元老之一，管理对第三方的游戏开发授权、权利金谈判等事宜。吉田修平虽然不参与游戏开发，但负责了多款大作开发的行政管理工作，《GT赛车》、《龙骑士传说》等巨作的制作人员名单中，都可以看到他的名字以"执行制作人"的头衔出现。



1994年1月，吉田修平陪同久多良木健出席拉斯维加斯举办的消费电子展，准备向美国的一些主要游戏发行商商谈业务，在那里他第一次遇见了菲尔·哈里森。当时负责向第三方进行PS技术演示的就是哈里森，吉田修平看到这个约摸二十三四岁的年轻人一脸稚气未脱，演说起来却十分专业老练，把PS的卖点介绍得非常到位，于是对他的好感油然而生。

在SCE WWS成立的3年前，SCE的游戏研发总负责人是曾与久多良木健并称为PS帝国两大功臣的佐藤明，他制定了全球各工作室每个季度召开一次集体会议的惯例，创造了各工作室之间和谐融洽的关系。哈里森成为SCE WWS总裁之后，也邀请吉田修平担任管理层。吉田修平的工作性质与菲尔·哈里森相同，都是负责内外部的游戏开发管理，只是吉田修平更多地负责日本国内的开发事务，因此与哈里森形成了完美的互补。

吉田修平接替哈里森后做的第一件事就是将各工作室的负责人召集在一起，对SCE WWS正在开发中的所有游戏进行评估，包括《八天》、《大逃亡》、《天剑2》等在内的多款游戏被终止。但SCE WWS并不像外界想像的那样动荡不安，在任何一家游戏发行商，开发中的游戏被取消是再正常不过的事，这些游戏的先期投入上限一般为200～500万美元，若质量不过关随时都有可能被高层叫停。在菲尔·哈里森时代由于较为注重员工创意的发挥，因此各开发组有自作主张启动新作项目的自由，SCE也确实在这种环境中出现了众多创意小品。而吉田修平的方针是将好钢用在刀刃上，集中精力开发大作，尽早改变PS3缺乏独占大作的局面。《八天》、《大逃亡》、《天剑2》均为负责Home的伦敦工作室开发，将其终止显然是要全力主攻Home这一意义重大的战略级产品，SCEA与SCEI都已为Home专门设立了项目组全力辅佐。索尼正以务实之风将PS3抛出的种种美丽概念化为现实。



重生

2007年秋季，经过内部大改革与PS3的重新定位之后，以40GB版PS3的推出为标志，PS3展露雄风，在全球范围销量与X360逐步逼近。到2007年底，在绝大多数第三方的战略计划中，PS3已经被提升到与X360同样的高度。进入2008年后，PS3一马当先，销量水平稳居于X360之上。《GTAIV》和《MGS4》相继发售后，PS3更加快步伐，在各种媒体的采访中，可以看到平井一夫总是露出由衷的微笑。SCE已经为PS3亏损了30亿美元，在这次惨痛的教训之后，平井一夫正率领着SCE实现重生，目前他们的首要目标是在这个财年里扭亏为盈，只有这样SCE才有回旋的余地，让PS3加速进入大众化普及阶段。

霸业传承 雄风依旧

——PS3名作殿堂



在PS和PS2时代里，索尼充满自信地打出了"所有游戏在此集结"的口号，为人们献上了有史以来所有主机中最丰富而优质的游戏阵容，最终成就了一番霸业。然而到了PS3却给人以英雄迟暮的感觉，较高的定价妨碍了PS3的迅速普及，较为困难的游戏开发环境让第三方迟迟无法进入状态，导致软硬件销量均不甚理想的局面，甚至让人产生PS3大势已去的错觉。但PS3毕竟是继承了"PlayStation"的优秀基因，即使是在索尼自顾不暇，难以为第三方提供援助的情况下，绝大多数第三方依然自觉自愿地积极为PS3开发游戏，虽说独占游戏不再像过去那样俯拾皆是，但PS3玩家可以选择的游戏种类却不见得比过去逊色多少，除了角色扮演类游戏稍有欠缺之外，你会发现同样是在主机上市将近两年的情况下，PS3的游戏数量和质量并不比PS2差。目前PS3的游戏数量超过580款，其中16款游戏销量过百万，比起发售后将近一年才有一款百万大作的PS2，PS3的造星速度并不慢。

SCE社长平井一夫表示，PS3是一部生命周期10年以上的主机，目前只是走了不到五分之一的路程，所有PS3用户将会得到比其他主机更为长久的使用寿命，而如今各种最为主流的游戏类型上PS3都有叫好又叫座的代表性大作诞生。PS系主机一向都是在最广的游戏类型上都拥有最多的精品，PS3也在努力朝着这一方向迈进。无论是大投资大制作的宏篇巨制，还是闪烁着创意光辉的精致小品，索尼在以自己的步伐经营PS3的游戏阵容，顶住第三方跨平台的巨大压力，让所有PS3用户都能找到令自己满意的游戏，这是索尼对玩家的承诺，也是"PlayStation"这一品牌永恒的追求！

文 清国倾城 编 星夜 美编 NINA

Round1 主视角射击游戏

奋起直追，硕果累累

在美国，主视角射击类游戏(FPS)代表着最核心向的游戏类型，自从1993年《毁灭战士》掀起了第一轮FPS热潮，这种强调真实性的游戏类型一直站在业界技术革命的潮头，id Software、Valve、Epic Games等FPS游戏开发商成为游戏图像技术的领潮者。出色的画面、主视角的真实感受、卓越的战术性以及对于反应能力和操作能力的高要求使得FPS游戏成为最为核心向的游戏类型之一。原本此类游戏是以鼠标+键盘的操作方式为基准，因此是以PC为大本营，但自从1997年N64的《007黄金眼》大获成功之后，FPS的风暴也开始刮到家用机上，专攻核心玩家市场的Xbox更是凭借《光环》而扎稳了根基。然而令人遗憾的是，拥有史上最强大游戏阵容的PS和PS2上却没有多少值得骄傲的FPS游戏，惟一一个顶尖系列《荣誉勋章》也在几位核心开发人员单飞之后而走向没落，这导致索尼在美国将数量相当可观的FPS铁杆玩家白白让给了Xbox，在2004年末《光环2》发售后，甚至出现Xbox销量一时领先于PS2的尴尬局面，可见FPS类游戏对于美国市场的重要性。

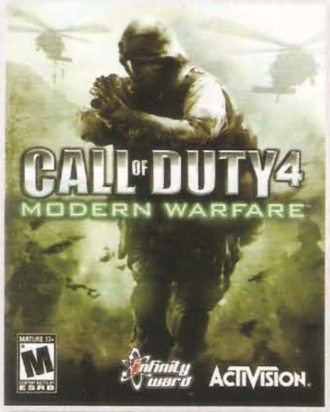
令人欣慰的是，索尼在PS3时代里对于FPS类游戏奋起直追，PS3初公开时最引人注目的游戏是投资3000多万美元开发的《杀戮地带2》，PS3首发游戏中最强势的作品则是来自Insomniac Games的FPS大作《抵抗》，虽然他们还无法与《光环》抗衡，但实力强劲，前景看好，并通过自身出色的销量证明了对PS3发展的重大意义，同时也证明了PS3的强劲性能。而《使命召唤4》等第三方FPS游戏在PS3上也有出色成绩。

注 1.本文所附"全球媒体综合评分排名"根据美国GameRankings.com对全球众多游戏媒体的评分统计结果以及游戏分类为标准。
2.由于日本游戏媒体数量较少，因此会出现部分日式游戏的平均分被欧美媒体大大拉低的情况。



使命召唤4 Call of Duty 4: Modern Warfare

家用机史上最强FPS！



销量：350万

推荐度：S

亮点： 极度火爆、绝无冷场，战场氛围堪称完美，任务种类多样，精彩剧情与游戏本身结合得天衣无缝，可说是一部能够操作的好莱坞大片。画面为目前家用机上最高水准，做到了真正的“照片级”。网络模式的升级要素让你可以长期心满意足地沉浸在网络世界，目前仍是家用机上人气最高的网战作品。

不足： 单人模式流程太短，5个小时即可通关。

在无穷无尽的二战FPS游戏海洋中，《使命召唤4》打破了一切，以现代反恐战争为题材，创造了一款有史以来销量最高的FPS游戏。《使命召唤4》四大机种全球累计销量于2008年初正式突破千万，创造了FPS类游戏的里程碑。很难想像这样一款游戏竟然只是一个不到百人的团队开发出来的。Infinity Ward为了打破二战概念，而构思了两个游戏开发方案，一个是《使命召唤4》，还有一个很可能会在2009年底推出，也许是正统的《使命召唤5》(2008年末发售的新作没有打上“5”)。

游戏描述了一场发生在近未来的国际军事阴谋，主要以中东和俄罗斯为舞台，从多名战士的视点展开剧情，所有剧情在玩家操作过程中实时展开。任务流程虽短，但个个精彩，从暴风雨中飘摇的轮船，到《黑鹰降落》般的中东街头火并，再到闪回剧情中的狙击行动，带给玩家多种多样的游戏感受，各种细节也都做到了令人无法挑剔的专业性。短暂而精彩的单人模式完成后，还可以在6种多人模式和16张地图中投入无数时间。该作获得了2007年互动艺术与科学学院的业界最高殊荣——年度最佳游戏大奖！

花絮：为了提高游戏的真实感，IW前往加州沙漠的海军陆战队著名训练基地29 Palms参加了军事训练，游戏中的动作捕捉乃至AI设计也邀请了参加过反恐战争的老兵。

抵抗 Resistance: Fall of Man

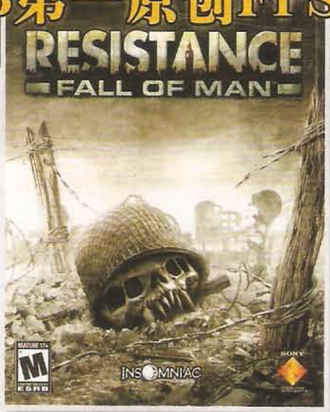
PS3第一原创FPS！

销量：300万

推荐度：A

亮点： 关卡设计出色，明显从多个著名FPS游戏中借鉴了众多优秀之处。画面出彩，场景逼真，PS3首发游戏中的一流水准；武器充满想像力，任务有一定的重玩价值，敌人的AI相当聪明。多人模式种类多样，支持40人在线。

不足： 画面给人的感觉有点单调，游戏系统缺乏创新。单机模式流程太短，剧情太简陋。

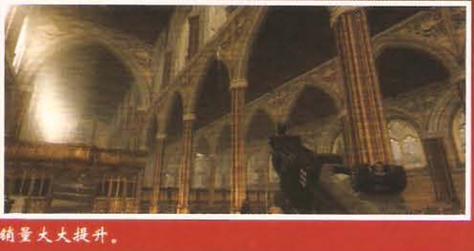


《抵抗》以虚构的历史为背景，讲述1908年的通古斯大爆炸之后，外星种族奇美拉进入地球，并渗透到俄罗斯。之后俄罗斯建立起一道将其与欧洲阻隔的围墙，切断了与外界的一切通讯，此围墙被世人称为“红幕”。1949年12月，奇美拉打破了“红幕”，1950年2月，奇美拉军队侵占了整个欧洲大陆，并于1950年末侵占英国，英军溃逃到英格兰北部地区。玩家扮演美国增援部队的战士Nathan Hale，寻找能克制奇美拉的秘密武器，与英军一起展开最后的抵抗。



作为PS3首发旗舰之作，《抵抗》无论是销量还是业内评价都是2006年的PS3游戏中最高的作品，它已经成为目前索尼在PS3上创造的最成功的原创品牌。正如IGN编辑Jeremy Dunham所说，大多数主机要在发售好几年后才能等到自己的杀手锏，而“PS3用户在头一天就得到了”。

花絮：由于在游戏中出现了在曼彻斯特大教堂内枪战的场面，因此引起了英国圣公会的抗议，曼彻斯特主教抨击索尼亵渎神灵，英国首相布莱尔也表示索尼应提高社会责任感。之后索尼发表了致歉声明。此事引起英国媒体的轮番炒作，人们都很好奇《抵抗》中的曼彻斯特教堂到底是什么样的，因此反而让游戏销量大大提升。



彩虹六号 维加斯2 Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2

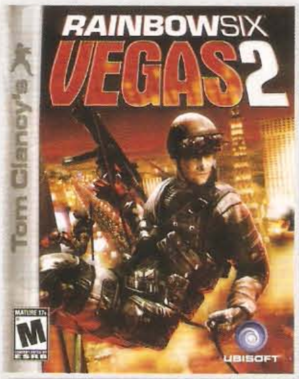
战术射击游戏泰斗

销量：68万

推荐度：A

亮点： 当前最出色的战术射击游戏之一，新增的急冲能力让整个游戏的节奏大大加快，操作系统经过改良后出色许多。

不足： 与前作过于相似，画面似乎还有所缩水，存在一定的帧数问题。



与前作相隔仅一年的《维加斯2》表明了育碧蒙特利尔工作室超高的工作效率，它的各机种累计销量很快突破了200万套，让育碧的财年收入再次创纪录。剧情上，《维加斯2》一半是前传，一半是续作，除了赌城之外，也有不少其他舞台。作为一款强调战术配合的FPS，本作大大提升的队友AI让游戏素质得以提升，被《GamePro》杂志评为“完美的射击游戏”。截至7月24日，该系列两作各机种总销量已经突破600万。



虚幻竞技场III Unreal Tournament III

虚幻引擎3扬威之作



销量：49万

推荐度：A

亮点： 战斗快感十足，有多种高质量的游戏模式可以选择，包括紧张的战争模式，网络模式保持了"《UT》系列"一贯的高水准。地图设计出色，画面惊人，展现了虚幻引擎3和PS3的潜力。

不足： 缺乏创新，没有明显的特色，剧情可忽略，战术性不足。偶尔会出现丢帧情况，网络模式常有拖慢。

在圣诞节的两个星期前发售的《虚幻竞技场III》发售计划过于仓促，宣传不足，因此未能发挥应有的实力。作为最早公开的PS3限期独占游戏之一，由Epic Games亲自使用虚幻引擎3开发的《虚幻竞技场III》对于追求画面的玩家来说不失为上上之选，3D建模、贴图、光影都是当今家用机游戏中的一流水准。另外值得一提的是，本作支持鼠标+键盘的操作方式，并且还有一个专用的关卡编辑器。



幽灵行动 尖峰战士2

Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2

尖端反恐战争模范之作



销量：30万

推荐度：A

亮点： 战斗紧张激烈，战术性强，多人模式种类丰富，游戏性卓越。画面与音效十分出色。

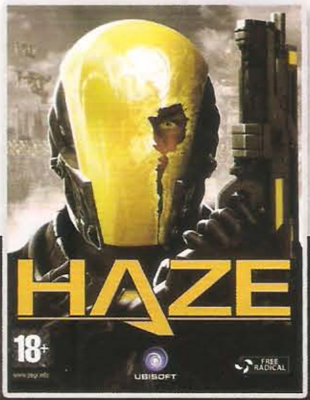
不足： 单人模式流程太短，画面较X360版有所缩水。

《尖峰战士》是最早展现次世代游戏真正画面实力的作品之一，可惜该作并未在PS3上推出，育碧直接在PS3上推出了续作。与前作相比，本作在剧情上着墨不多，更注重使用现代化武器的激烈战斗。游戏以2014年的墨西哥内战为背景，玩家扮演特种兵化解核武危机，必须在72小时内解决危机。多人模式是本作的主要卖点，可以16人进行的6个合作任务最值得称道。



薄雾 Haze

育碧重点打造的PS3独占游戏



销量：36万

推荐度：B

亮点： 可以四人合作挑战使得任务模式更有乐趣，武器十分有趣。

不足： 剧情令人摸不着头脑，AI极低，多人模式毫无特色，且平衡性不佳。

《薄雾》是PS3少有的独占游戏，也是育碧这几年重点打造的五大原创新系列之一，经历了数次延期才终于在2008年5月全球同步发售。游戏概念相当新颖，可以通过特殊药物Nectar增强能力，但也会因为用药过量而出现幻觉，这会导致玩家无法分辨周围环境。可惜各种创新概念在游戏中没能得到很好的执行，媒体平均评价只有57分。不过英国《卫报》记者Steve Boxer却盛赞它是"目前为止PS3上最成熟的FPS游戏"。



战地 恶人连 Battlefield: Bad Company

这是一款"战术破坏游戏"



销量：30万

推荐度：A

亮点： 场景可破坏程度极高，到处轰炸充满乐趣。道具装备和载具种类丰富。可对应24人的多人地图规模庞大，单人模式也很充实。游戏氛围轻松幽默。

不足： 画面略显粗糙，敌人AI不足。

从游戏发售期间网上放出的一段恶搞《MGS4》的宣传片你就可以看出本作轻松有趣的氛围，在众多的战争射击类游戏中，《战地 恶人连》以其火爆却又轻松的氛围独树一帜，你经常会听到一些令人喷饭的台词。游戏更大的卖点是场景的破坏性，开发商DICE将其称为"战术破坏游戏"。独有的"霜寒"引擎创造出一个几乎可以被完全破坏掉的战场，甚至连金属和整座房子也不例外，整个战场没有一寸地方是安全的。

PS3 FPS游戏全球媒体综合评分排名

排名	游戏译名	发行商	平均分
1	使命召唤4	Activision	93.7
2	半条命2 橙盒版	EA	88.2
3	抵抗	SCEA	86.8
4	幽灵行动 尖峰战士2	Ubisoft	86.4
5	虚幻竞技场III	Midway	86.2
6	彩虹六号 维加斯	Ubisoft	85.0
7	战地 恶人连	EA	84.5
8	彩虹六号 维加斯2	Ubisoft	83.1
9	使命召唤3	Activision	81.0
10	黑暗	2K Games	80.5
11	黑暗领域	D3 Publisher	73.2
12	灵异恐惧	Vivendi Games	73.0
13	恐龙猎人	Touchstone	68.0
14	雷神之锤大战	Activision	66.6
15	薄雾	Ubisoft	56.8
16	黑暗地带 51区	Midway	56.4
17	冲突 机密行动	Eidos	51.2
18	转折点 自由度陨落	Codemasters	43.1



Round2 赛车游戏 奋起直追，硕果累累

赛车游戏是索尼的强项，有《GT赛车》这个全球第一赛车游戏系列坐镇，PS3就是全球赛车游戏迷们的不二之选。“《GT赛车》系列”的销量已经超过5000万套，其中最畅销的《GT赛车3》销量逼近1500万套。虽然《GT赛车5》由于开发工程量巨大，因此目前还无法与我们见面，但仅凭一个《GT赛车5 序章版》就已足以令全球赛车游戏迷们如痴如狂，今后《GT赛车5》发售之日定当成为PS3翻身之时。

欧洲是赛车游戏的大本营，《GT赛车4》在欧洲的销量就达到了577万套，欧洲之所以能够成为PS3最坚固的堡垒，就是因为在PS3上具有强大的赛车游戏阵容。2007年春，SCEE以《机车风暴》为PS3欧洲首发的首席大作，该作也像《抵抗》一样不负众望，成为在欧洲最早突破百万销量的作品。之后SCEE与SCEA均推出了多个《机车风暴》的PS3捆绑套装，使得PS3的销量明显上升。到2008年3月《GT赛车5 序章版》发售时，SCEE同样依葫芦画瓢地展开了围绕该作的宣传攻势，使其在欧洲的订购量就突破了100万套，该作在欧洲发售当周PS3销量大增34%，一举超越了Wii。

一直鼎力支持索尼的英国游戏开发商Codemasters在PS3上也有出色表现，该公司从2006年开始大胆投入8430万美元研发新一代引擎EGO Engine，目前该引擎已经成为Codemasters的标准引擎在其所有次世代游戏中使用，这使得它的《超级赛车手 起跑》(GRID)和《科林·麦克雷拉力 尘土飞扬》(DiRT)这两款赛车游戏的评价和销量都获得骄人成绩，其中后者各机种首周销量就达到了50万套。

PS3赛车游戏全球媒体综合评分排名

排名	游戏译名	发行商	平均分
1	火爆狂飙 天堂	EA	88.0
2	超级赛车手 起跑	Codemasters	86.3
3	科林·麦克雷拉力 尘土飞扬	Codemasters	83.3
4	机车风暴	SCE	82.8
5	GT赛车5 序章版	SCE	80.0
6	山脊赛车7	NBGI	78.8
7	极品飞车 卡本峡谷	EA	76.6
8	世嘉拉力REVO	SEGA	76.1
9	F1锦标赛版	SCE	76.0
10	特技人 点燃	THQ	73.9
11	极品飞车 职业街头赛	EA	72.7
12	极品醉车2	THQ	70.7
13	MX VS ATV Untamed	THQ	66.2
14	云斯顿赛车09	EA	66.5
15	全能战车2	SEGA	65.4
16	云斯顿赛车08	EA	59.4

山脊赛车7 Ridge Racer7 甩尾乐趣的极限享受



销量：64万
推荐度：A

亮点： 首批支持1080p的PS3游戏，稳定的帧率带来极强的速度感，组队网络比赛模式极富创意且乐趣十足，操作简单，非赛车游戏高手也可充分享受甩尾乐趣。

不足： 多数赛道都是直接沿用了《山脊赛车6》。



X360版《山脊赛车6》的公布宣告着Namco这位昔日盟友开始转投微软的阵营，然而讽刺的是，由于《山脊赛车6》销量惨淡，NBGI很快就宣布《山脊赛车7》将成为PS3的首发游戏，继续保持了索尼系主机首发作品必有《山脊赛车》的传统。而且人们很快就发现《山脊赛车7》从严格意义来说应该是《山脊赛车6》的“完整版”，是在该作基础之上进行的强化。显然，NBGI是因为与微软签了《山脊赛车6》的独占协议，因此干脆直接把PS3的“完整版”定名为《山脊赛车7》，这也算是摆了微软一道。

通过高速甩尾积累氮气槽实现超级加速依旧是本作的乐趣所在，游戏共收录40辆赛车和22条赛道(正反方向驾驶均可)，PSN上另有新内容提供下载。操作方面还可以选择利用六轴感应功能，换档、方向盘操作、镜头角度操作等均可以体感方式进行，但效果不佳。

花絮：NBGI在2007年9月在其经营的游乐场内推出了本作的“立体画面版”，通过特殊的立体眼镜可以看到效果惊人的立体画面，可惜该版本仅作为街机使用。

机车风暴 MotorStorm 次世代首席越野赛车游戏

销量：350万
推荐度：A

亮点： 比赛狂热刺激，碰撞与赛道的泥泞效果惊人，画面和音效极为出众，多人模式乐趣十足。

不足： 只有一种单人模式，没有线下多人模式。



这款被国内玩家戏称为“烂泥摩托”的赛车游戏与《杀戮地带2》一样，都是E3 2005 CG播片大会的遗物，由于代表了PS3的画面实力，因此自然一直受到高度关注。游戏发售时也是因其出色的画面而热销，尤其是在游戏中机车互相碰撞爆炸时很难不令人惊叹。它成为了第11届互动成就奖的“最佳赛车游戏”得主。



《机车风暴》以“纪念谷”中虚构的“机车风暴大会”为背景，有拉力赛车、越野摩托、ATV等7类载具可选，总共有8条赛道，每个赛道中都准备了大量泥土堆、起跳点、断崖等。比赛过程中对路面造成的破坏会保留下来，对第二圈和第三圈的比赛造成影响。氮气加速是制胜关键，但也要时刻注意引擎温度，一旦超过临界温度就会造成引擎爆炸。这使得整个游戏过程狂热火爆，虽然比不上E3 2005的那段惊人CG，却也相差无几。

花絮：《吉尼斯世界纪录》曾以“载具种类最多的赛车游戏”为由将本作收录其中。

GT赛车5 序章版 Gran Turismo 5: Prologue

提前体验终极赛车游戏



销量：223万

推荐度：A

亮点： 最为专业的赛车游戏，汽车与赛道的逼真度均无可挑剔，系列中首次加入16人网络比赛。

不足： 仅仅是体验版性质的作品，网络比赛常有拖慢，汽车部件无法升级。



《GT赛车5》必然会成为赛车游戏迷们为之疯狂的终极赛车游戏，但这样一个超大作的开发经年累月，漫长的等待是辛苦的，因此在游戏发售之前索尼为玩家准备了两次热身。首先是2006年底通过PSN提供下载的《GT赛车HD 概念版》，与其名一样，这是让玩家了解PS3时代赛车游戏大致形态的“概念版”，是一个真正的试玩版。而在一年后，比试玩版的内容丰富一些的《GT赛车5 序章版》趁系列诞生十周年之机也和玩家见面了。

虽然内容只是最终正式版的九牛一毛，但《GT赛车5 序章版》的内容已经相当丰富了，共收录70辆赛车、6条赛道和30多场比赛，并有16人网络比赛模式大大延长其耐玩性。比赛中增加了座舱视点，并可在车内移动镜头，令模拟驾驶的感觉更为强烈。制作人山内一典曾经表示，《GT赛车5》将不是一款游戏，而是一种生活方式，这一点从本作的界面就可以看出来，“My Page”界面中有日历、赛事新闻、高清汽车电视节目GT-TV等内容，带给玩家的完全是一种汽车的生活方式。在《GT赛车5》发售之前，索尼将会不断通过PSN为这个序章版提供新内容下载，今年秋季预计会有一次大更新。

花絮：《GT赛车》以其专业性受到众多车厂的追捧，将该系列游戏作为新车试驾软件的车厂不在少数。在2008年纽约车展中，Subaru公司就展出了一个使用《GT赛车5 序章版》的全动感式体验机，这款设备采用三个显示屏带来全景视野，并且在驾驶中会与真车一样产生倾斜振动，以此真实体验Subaru STI新车型的驾驶感觉。



极品飞车 职业街头赛 Need for Speed ProStreet

街头赛车文化革新之作



销量：130万

推荐度：B

亮点： 车体损坏效果相当出色。

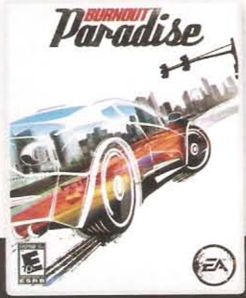
不足： 之前系列作中的众多有趣要素不复存在，每一场比赛给人的感觉都没有什么差别。

作为仅次于《GT赛车》的赛车游戏系列，《极品飞车》以其对街头赛车文化的追求而开辟了一番天地。身为系列第11作，《职业街头赛》是一个革新之作，这是自从《极品飞车2》以来该系列首次未以非法赛车为主题，然而也正是因此失去了系列赖以生存的特色，连EA老总里奇蒂耶罗也承认该作“令人相当失望”。不过凭借《NFS》这个金字招牌的威力，在长卖之下竟然也有130万套的销量。各平台总销量更是超过500万。



火爆狂飙 天堂 Burnout Paradise

极速与碰撞的天堂



销量：71万

推荐度：A

亮点： 刺激火爆感更胜从前，开放型设计带来了极大的破坏自由感，网络模式令人上瘾，画面明显超越X360版。

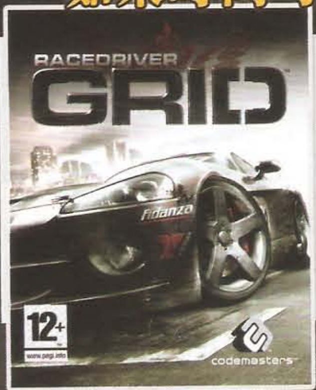
不足： 比赛丰富程度有所欠缺，刚开始玩会有无所适从的感觉，音乐是一大败笔。

这年头“开放型游戏”概念早已被做滥了，即便是在赛车游戏上，这种概念也并不新鲜。但没有哪款游戏能够像《火爆狂飙 天堂》一样让玩家在开放的世界中也能高潮不断。开发商Criterion创造了一个虚构的“天堂市”，玩家不再是老老实实地在预设的赛道内飚车，而是可以自由探索，在任意路段几乎都可以碰到比赛任务。Showtime模式取代了以往的Crash模式，目标是尽可能造成更大的破坏，在令人目眩的速度中把城市搅得天翻地覆。Criterion公司是开发PS2游戏引擎RenderWare起家的，难怪对于PS3的性能也掌握得十分透彻，PS3版画面显然比X360版更出色。



超级赛车手 起跑 Race Driver: GRID

如果时间可以倒流……



销量：33万

推荐度：A

亮点： 职业生涯模式耐玩且易上手，画面出色，车体损坏效果卓越，“闪回”系统独具创意且十分实用。

不足： 汽车无法升级，没有线下多人模式。

这是一款介于街机赛车游戏与专业赛车游戏的作品，收录了43辆汽车，最大的特色是引入了“闪回”系统，就像《波斯王子 时之沙》中的时间倒回系统一样，当玩家出现致命操作错误时，可以将时间倒回10秒。游戏中的赛道数量众多，比赛规则多样，另有12人在线模式。



Round3 动作游戏

重兵集结，天下布武

在PS2时代，第一款突破百万销量的游戏是《鬼武者》，在日本最有代表性意义的PS2时代原创系列是《真·三国无双》，动作游戏的用户群有逐渐扩大的趋势，各种其他游戏类型都纷纷加入了动作要素。随着主机性能的提高，动作游戏也有了更大的发挥空间，PS2时代利用3D演算力的提升出现了比拼同屏人数的“无双类”游戏，而随着PS3性能的进一步提升，在同屏人数进一步大增的同时，游戏场景更为宏大，超巨大的BOSS战更具魄力，游戏开发者们可以自由随意地设计壮观的爆炸场面和炫目的必杀技，让动作游戏的爽快感数倍递增。

动作游戏是一个大系，在此大系之下存在无数支类作品，而在次世代，以Capcom系强调动作爽快感的作品最为昌盛。由于机能的提升，此类游戏可谓如鱼得水，用震撼的视觉表现力令游戏魅力大增。SCE第一方的动作游戏攻势从2007年8月开始，以《龙穴》为头炮，相隔几周后紧接着推出《天剑》，向人们展示了次世代主机为动作游戏带来的新面貌。虽说这两款游戏的销量与评价都不算太高，但业界关注度极高，也顺带提升了人们对PS3的关注度，为PS3在2007年末商战中的出色表现开了个好头。索尼在强调动作爽快感的游戏类型方面基础不算太牢固，但在PS2时代创造出《战神》这个突破性的作品，可见其潜力巨大。可惜的是由于开发难度较高，《战神III》至今公开的只有一个CG动画，不过从美国零售商透露出来的消息显示，《战神III》很可能会在2009年3月份发售。以SCE Santa Monica工作室对PS2潜在性能惊人的挖掘能力，相信《战神III》也将会让我们看到PS3真正的威力。

索尼在动作游戏方面造诣最深的还要属平台动作类游戏，PS2时代创造的《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》这两大系列是吸引青少年玩家的法宝，在PS3上同样出手不凡，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》成为一部叫好又叫座的成功作品。索尼将其安排在DualShock3振动手柄发售的同期上市，与同时期发售的《真·三国无双5》等游戏一起，在PS3上掀起了一轮动作游戏的热潮。DualShock3的推出显然是响应了动作游戏玩家的需要，索尼不惜自掌嘴巴，将“振动是落后技术”的言论咽回肚子里，提出“倾听客户声音是我们的优先任务”，这是PS3经营方向的一次转变，同时也告诉世人：PS3不会令动作游戏玩家失望！

瑞奇与叮当 未来毁灭器 最高质量的中文平台动作游戏

Ratchet & Clank Future: Tools of Destruction



销量：126万

推荐度：A

亮点： 武器丰富多样充满想像力，皮克斯3D动画电影级别的画面，操作手感良好。

不足： 后期剧情略显仓促，缺乏挑战性。

《小龙斯派罗》在PS上是与《古惑狼》齐名的游戏系列，到了PS2时代，《小龙斯派罗》的开发商Insomniac开发的《瑞奇与叮当》则是与《古惑狼》开发商的《杰克与达斯特》齐名，PS2的《瑞奇与叮当》第一作销量将近300万套。作为该系列的PS3首部作品，《瑞奇与叮当 未来毁灭器》大获好评，IGN将其评为“2007年度最佳PS3游戏”，IGN编辑在广播节目中说该作是他们“今年以来在所有主机上玩过的最出色的游戏”。以游戏节目为主的电视台SpikeTV将其评为“2007年最佳动作游戏”。

《瑞奇与叮当 未来毁灭器》在美国的首周销量只有7.5万套，原因在于售价较高的PS3低年龄用户较少。但该作发售后吸引了不少青少年购入PS3，尤其是在圣诞商季期间连同本作一起购入PS3的小玩家为数不少。这使得它在连续几个月的销售后，成功突破了百万销量。2008年3月，制作人Ted Price说：“它在销售速度与过去的系列作差不多，根据过去的经验，它会有非常长的销售周期。”



《瑞奇与叮当 未来毁灭器》是系列第6部作品，使用了《抵抗》的Insomniac Engine 2.0改良版，色彩非常鲜艳亮丽。游戏讲述拯救了银河的超级英雄瑞奇与叮当为了探寻隆巴克斯种族之谜而前往北极星银河系的深处，最终瑞奇得知了自己的身世。游戏带给玩家美丽的科幻外星景观，例如到处都是悬浮汽车的未来大都市，茂密的森林等，多达30余种的独特武器让游戏充满乐趣，独特的幽默感和精巧的关卡设计让整个游戏过程轻松有趣。索尼还推出了中文版，并收入到“PS3精选集”中，售价仅1080元新台币（折合人民币240元），对于国内玩家而言是超值之选。

花絮：索尼在E3展中公布了续作《战利品大冒险》，该作将在PSN上提供下载，游戏时间为4小时左右。今后可能会通过PSN不断更新。

天剑 Heavenly Sword 索尼的女性版《战神》



销量：113万

推荐度：A

亮点： 流畅飘逸的动作加上惊人的画面带来动作电影大片的感受，游戏全程绝无冷场，三种攻击形态让战斗变化多端。

不足： 流程太短，敌人的设计与动作都太单调，读盘时间长。

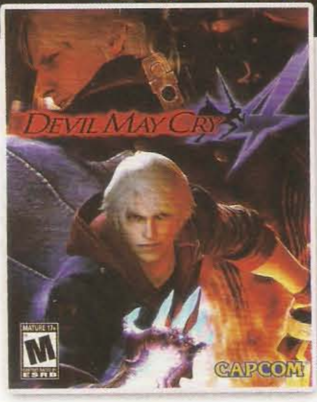
《天剑》刚公布时就被人比作女性版《战神》，是被索尼寄予厚望的作品。作为一个新工作室的原创新作，能够获得整个业界的集中关注实属不易，这当然要归功于索尼的大力宣传，几乎在索尼所有的游戏宣传资料里都可以看到它的身影。游戏本身也确实没有令人失望，虽说业内的负面评价不少，但大多是因为流程过短被扣了分。对于国内玩家而言，单是它的精美画面、震撼场面和中文版这几点就已经值回票价了。该作虽然初期销量不佳，但属于长卖型，2008年后仍然有稳定的销量，最后仅在欧洲销量就突破了70万。可惜《天剑2》开发计划因为各种原因而搁浅，白白浪费了一个潜力巨大的品牌。



鬼泣4 Devil May Cry 4

动作游戏的极致快感





销量：123万

推荐度：A

亮点： 动作流畅火爆，打击感强，战斗畅快淋漓。BOSS战冲击力满点，令人意犹未尽。当前日系游戏的最强画面，即时演算的过场动画真正达到高质量CG水准。

不足： 后期关卡几乎是将之前的关卡完全重复一遍，赶工迹象明显，解谜与平台动作部分毫无乐趣可言，严重破坏了游戏节奏。

《鬼泣4》曾经是最令PS3玩家自豪的独占游戏之一，也是Capcom首个投入开发的PS3游戏，制作人伊津野英昭曾在《FAMI通》的采访中说本作的画面在其他主机上是无法实现的。但在开发中途Capcom发现X360在欧美表现出色，因此于2007年3月发布了跨平台声明，此举导致数万名PS3用户联名抗议，要求Capcom撤销跨平台决定。《鬼泣4》的PS3和X360版画面基本一致，但PS3版支持硬盘安装，读盘时间大大缩短。《鬼泣4》在日本首周销量超过20万套，创造了PS3的新纪录，而且由于推出了PS3同捆套装，使得当周PS3销量提高了约四分之一。虽然PS3版售价比X360版贵10美元，《鬼泣4》的PS3版全球销量仍然比X360版高20万套。

Capcom可以说是将次世代主机的强大性能真正用在了刀刃上，宏伟的古堡、巨大的神像、高质量CG级别的人物建模……它让人们看到次世代动作游戏真正的进化，也用系列最高的销量回报了Capcom的努力。"恶魔之右腕"这个天才般的设定让战斗更酷、快感更强。若不是被过于重复的关卡以及一些烦人的解谜和平台动作要素破坏了节奏，《鬼泣4》本来可以取得更大的成就。不管怎样，《鬼泣4》带领动作游戏走到了一个正确的方向，希望《鬼泣5》能够令其走向成熟。

花絮：英国男性时尚杂志《Front》邀请身材火爆的模特Vikki Blows拍摄了一组女性版《鬼泣4》的照片，在玩家中引起强烈反响。不少玩家提议Capcom顺水推舟做个女性版的补丁，让玩家在肾上腺素超标的同时，也大量分泌荷尔蒙。



高达无双 Dynasty Warriors Gundam

两个百万级系列的结合



销量：41万

推荐度：B

亮点： 同屏机体数量众多，战斗时的效果相当绚丽，双打模式爽快感倍增。

不足： 场景只有PS2级别，敌人AI极低，招式单调，镜头问题严重，关卡单调缺乏新鲜感且流程极短。

《高达无双》的消息刚公布时一度被认为是网友的无聊恶搞，当消息被确认之后，它成为PS3自发售以来在日本最受关注的游戏。Koei曾说《高达》是百万级游戏，《无双》也是百万级游戏，因此《高达无双》说不定可以卖出200万。对于喜欢《高达》的玩家来说，想像一下那些经典的战役能够由自己亲自上阵，体验机器人的"万夫莫开"，确实是很让人期待的概念。游戏中准备了实现梦幻对决的"原创模式"，以及让玩家体验经典战役的"官方模式"，配合经典音乐与台词，足以令《高达》有爱者热血燃烧。这种设计概念无疑是值得肯定的，只是光荣与NBGI的这次合作双方都表现出急于圈钱的迫切心理，缺乏变化的招式、场景和关卡都给人一种廉价的感觉。这样一个游戏，在日本创造了首周销量17.5万套的成绩，已经是相当不错的表现，当周PS3销量提高了122%！NBGI曾进行了《高达无双》续作化的问卷调查，目前《高达无双2》已经公布。



花絮：《高达无双》PS3版之后，NBGI与光荣很快联合推出了X360版，乃至逆向移植的PS2版，凭借这两个版本，最后总销量总算逼近百万。从此光荣开始"逆向"成瘾，之后的《真・三国无双5》也逆到了PS2上，光荣因而获得了"暗荣"、"暗耻"的称号。

真・三国无双5 Dynasty Warriors 6

毁誉参半的"无双"新起点



销量：60万

推荐度：A

亮点： 系统创新程度极高，增加了游泳等众多技能。

不足： 读盘时间太长，画面没有达到次世代应有的档次。新增连武系统存在众多弊端，取消了最强武器。



选在11月11日PS3发售一周年之时发售，并且与新款40GB版PS3捆绑推出，可见《真・三国无双5》是被索尼作为日本年末商战旗舰大作发售的，可惜这个在PS2时代里风光无限的系列在PS3上首次出征就摔了个跟头。《真・三国无双5》是系列最具争议性的作品，前作中的星彩等人气角色被删除，关卡数量大大减少，无双模式只有部分武将能用，而且众多武将的动作完全相同，明显是为缩减成本和开发周期而赶工推出的。其实早在2005年7月索尼在日本召开的PLAYSTATION PARTY中就演示了一段关羽耍大刀的DEMO，这个技术演示DEMO的画面明显要比最后的实际游戏强得多，谁知开发了两年多的时间做出来的游戏却只能算是PS2游戏的高清化，Koei没能像Capcom那样利用次世代技术做出以往无法实现的游戏享受，在次世代技术方面明显大大落后于人。

《真・三国无双5》首周销量将近19万，当周由于40GB版PS3的推出，因此PS3销量提高了235%，索尼规划的反击战略还是收到了成效。《真・三国无双5》本身虽然毁誉参半，销量也大不如前，但由于在欧美也有将近20万套的销量，因此PS3版累计销量达到了60万，加上X360版，总销量超过了80万套，比Koei计划的60～70万套高出不少。若是再加上10月份发售的PS2版《真・三国无双5 Special》，估计累计销量至少在120万套以上。

忍者龙剑传Σ Ninja Gaiden Sigma

Xbox最强动作游戏另寻新欢



销量：50万
推荐度：A

亮点：战斗爽快感十足，画面出色，新增内容颇为丰富，瑞切尔关卡带来了新感觉。

不足：六轴功能形同虚设。



2006年1月安田善巳成为了Tecmo社长，开始对Tecmo进行改革，1个月后就公布了发展新战略“Tecmo Visionary 2010”。在安田善巳的这次改革中，特别提出了加强与索尼的合作，不顾制作人板垣伴信的反对，于2006年9月公布了面向PS3的《忍者龙剑传Σ》。本作是以Xbox的《忍者龙剑传 黑之章》为基础，将画面以高清化重新制作，增加了瑞切尔的关卡以及新的武器和敌人，还利用了六轴手柄的动作感应功能。原作本身就是Xbox上最出色的动作游戏之一，进化到PS3上之后令没有Xbox的广大亚洲玩家们大喜过望，游戏发售两个月后出货量突破了50万，证明了安田善巳社长支持PS3的英明决定。讽刺的是，宣传攻势铺天盖地的X360版正统续作《忍者龙剑传II》销量也不过60余万套。

花絮：由于板垣伴信与索尼素有仇隙，为了本作曾与安田善巳交恶，后来他更公开表示：“除了对应平台是次世代主机以外，这款游戏可以说毫无新意可言。事实上这款游戏根本不是由我，而是我的一个助手负责开发的，他完全是在复制之前《忍者龙剑传》系列的成功经验。”

PS3动作游戏全球媒体综合评分排名

排名	游戏译名	发行商	平均分
1	瑞奇与叮当 未来毁灭器	SCE	88.6
2	忍者龙剑传Σ	Tecmo	86.7
3	鬼泣4	Capcom	84.1
4	乐高星球大战全传	LucasArts	81.8
5	天剑	SCE	80.7
6	伯恩的阴谋	Sierra	71.6
7	维京战神	SEGA	65.7
8	高达无双	NBGI	61.4
9	真·三国无双5	Koei	60.4
10	源氏 神威奏乱	SCE	57.5
11	龙穴	SCE	56.1
12	贝奥武甫	Ubisoft	54.4
13	变形金刚	Activision	54.4
14	索尼克	SEGA	45.3

Round4 角色扮演游戏

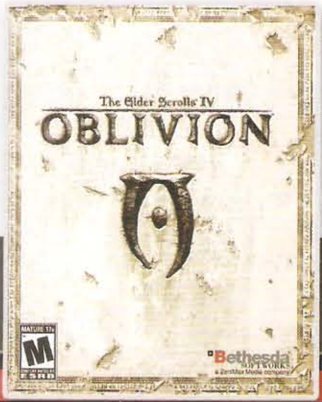
上下乏力，四面楚歌

在上世纪90年代，RPG类游戏曾经是关乎主机存亡的游戏类型，丰富的RPG阵容也是PS和PS2能够傲视群雄的本钱。然而这类游戏如今却成为PS3最大的缺陷。PS3的RPG游戏就像其主机本身在日本的处境一样，从第一方到第三方可谓上下乏力，而微软依靠巨额金钱贿赂赢得日本第三方的大批高质量RPG纷纷加盟，任天堂则是凭借自身主机的庞大基数让第三方自动投怀送抱，唯独出货量不高又没钱向第三方贿赂的PS3四面楚歌，让想要支持PS3的亚洲玩家们也难以付诸行动。

目前PS3上还没有值得一提的一线RPG，NBGI和Square Enix这两大RPG主力厂商都因为微软的收买而押宝于X360，虽说X360在日本仍然是回天乏术，但却可以通过微软的资金援助和欧美市场的补充而小有盈利。微软花费这么多资金收买日本第三方，X360的销量却没见长，这可以说是微软一种损人不利己的行为，花掉那么钱作用仅在于削弱索尼的势力，拖慢PS3的发展脚步。日本玩家依旧是有根深蒂固的排外心理，PS3仍然会是今后日本市场的主流机种，次世代的RPG也终究会在PS3上发展壮大。从今年秋季开始，PS3的RPG市场将逐渐繁荣，首先是NBGI在X360独占合同期结束之后兴高采烈地在PS3上推出《信赖铃音》，Capcom、NBGI等五大厂商携手打造的《交错刀锋》紧随其后，Level-5打造的RPG史诗大作《白骑士物语》与Square Enix的《最后的神迹》将陆续跟上，而NBGI也有一款PS3的“《传说》新作”正在开发中。到2009年3月《最终幻想XIII》试玩版震撼降临，将PS3的RPG热逐步推向高潮。按照传闻，《最终幻想XIII》预计将于2009年夏季发售，届时将成为PS3在日本崛起之时。虽说该作也会推出X360版，但毕竟只是在欧美推出，而且预计要等到2009年底，对于喜欢“《FF》系列”的绝大多数亚洲玩家来说，PS3版仍是最佳选择。

上古卷轴IV The Elder Scrolls IV: Oblivion

美式RPG巅峰之作



销量：74万
推荐度：A

亮点：超级巨大而华丽的世界供玩家探索，剧情引人入胜，分支任务魅力无穷，总游戏时间100小时以上。

不足：对于没有探索耐性的玩家而言会感觉十分无聊。

《上古卷轴IV》印证了是金子在哪儿都会发光的道理，虽然比X360版晚了一年才发售，PS3版发售后依然获得了媒体的一致好评，连《FAMI通》都打出了38分（满分40）的超高评价，成为目前PS3上评价最高的RPG。游戏销量超过70万，也是目前PS3销量最高的RPG。

《上古卷轴IV》最令人惊叹的地方在于它的规模，作为美式RPG顶尖厂商的Bethesda公司耗费了4年的开发时间，为玩家创造了一个总共约42平方公里的虚拟世界，完全开放性的架构让玩家可以尽情探索。游戏中收录的文字量超过100万字，人物语音超过50小时，完全相当于一部史诗巨著。独特的“辐射式AI”系统让NPC能够根据环境自行作出判断，让玩家感觉像是在与活生生的角色进行互动。游戏中大量使用了全局光照效果，明亮美丽的世界更容易为亚洲玩家所接受，而且PS3版的场景可视距离比X360版更远，而且读盘时间更短。PS3版中增加的《Knights of the Nine》带来了大约10个小时的冒险新旅程。



战场的女武神 Valkyria Chronicles

这是一个唯美的战争叙事诗





销量：14万

推荐度：A

亮点：独特的"画布技术"让人仿佛置身于美丽的绘卷之中。声优阵容强大，配乐一流，系统创新度很高，紧张感十足，剧情精彩。

不足：画面未能发挥PS3潜力，系统平衡性欠妥。

PS3角色扮演游戏全球媒体综合评分排名

排名	游戏译名	发行商	平均分
1	上古卷轴IV	Bethesda Softworks	93.1
2	战场的女武神	SEGA	88.0
3	魔界战记3	日本一	77.3
4	赋法战争	Fromsoftware	66.7
5	泪洒三重冠	Aquaplus	62.5
6	阿卡雷斯特战记	Idea Factory	60.0
7	未名传奇 黑暗王国	SOE	58.7

世嘉刚刚从硬件商转型成为软件商时全力支持微软，但却搞得自己伤痕累累，因此在次世代主机的阵营选择中，世嘉选择了PS3。《战场的女武神》作为《樱大战》团队的力作，投入了3年多的开发时间，最初是为X360开发的游戏，后来决定转为PS3独占，原因自然是因为这是一款完全为日本打造的游戏。世嘉为《战场的女武神》投入了十几亿日元的开发成本，最后十几万套的销量无疑是令人失望的，但游戏本身的素质却得到了绝大多数人的认可。独特的"画布技术"描绘出优美的欧洲风光，虽然技术不算先进，但却是业界的一大创新。游戏以虚构的"第二次欧洲大战"为背景，描绘了一个动人的战争叙事诗，与优雅的画面风格相得益彰。战略性与动作性巧妙结合的系统也是令人赞叹的创新。在日式游戏不多的PS3上，《战场的女武神》可谓难得的精品。

花絮：本作最初的灵感来源是宫崎骏早期的经典作品《阿尔卑斯山的少女海蒂》。

Round5 格斗游戏 少数精锐，老当益壮

自PS2时代以来，较为难以实现突破的格斗类游戏就已经开始没落，曾经风靡一时的《VR战士》、《铁拳》等游戏系列都已风光不再。但2006年后，格斗游戏在日本街机业静悄悄地实现了复辟。《VR战士5》、《铁拳6》等高质量格斗游戏陆续推出，Capcom的《街头霸王IV》也来势汹汹，日本各地的街机厅经常可以看到格斗游戏大作店头测试时的热闹景象，街机展中也充满了格斗游戏。这股热潮从2008年开始席卷家用机，《街头霸王IV》确认登陆次世代，预计财年内推出，《灵魂能力IV》成为NBGI财年创收大户，《铁拳6》的家用机版也呼之欲出，在欧美则有诸多漫画英雄大乱斗题材的格斗游戏即将推出，格斗游戏正在迎来一个小高潮。在PS3上，《铁拳》、《VR战士》、《灵魂能力》和《街头霸王》这四大格斗游戏系列一样不缺，虽数量不多，但质量均属上乘，定当令绝大多数格斗游戏玩家满足。

PS3格斗游戏全球媒体综合评分排名

排名	游戏译名	发行商	平均分
1	灵魂能力IV	NBGI	87.5
2	VR战士5	SEGA	86.2
3	铁拳5 暗之复苏	NBGI	81.9
4	龙珠Z 界限突破	NBGI	73.5
5	纽约街头教父 偶像	EA	68.4

灵魂能力IV Soul Calibur IV

当前最华丽的格斗超大作





预计销量：100万

推荐度：S

亮点：角色阵容强大，自创角色系统有无穷可能性。游戏画面华丽无比，人物建模极度精细，场景破坏效果惊人，系统易上手而富有深度。网络对战流畅自如。

不足：剧情模式稍短。

在人们讥讽Namco次世代技术早已技不如人时，《灵魂能力IV》以其令人目瞪口呆的画面让Namco重新找回了昔日的风光。为了该作，Namco几乎做足了对于一款格斗游戏能做的一切，邀请了众多著名画师为本作设计了多名原创角色，大手笔地从LucasArts获得了黑武士（PS3版）和尤达大师（X360）的使用权。游戏画面做到了当前格斗游戏的最高水平，场景破坏效果也足以傲视群雄，爆衣系统让身材火辣的女性角色们春光乍泄，进一步增强了游戏的视觉享受。功能丰富的自创角色系统让玩家几乎可以创造出自己喜欢的一切游戏角色，网络模式实现了系列玩家与全球高手对决的梦想。这是"《灵魂能力》系列"真正的集大成之作，NBGI为两个版本制定的200万套的销售目标在短短时间内迅速达成。

VR战士5 Virtua Fighter 5

雄风犹存的格斗游戏泰斗



销量：49万

推荐度：A

亮点：画面出色，人物的肌肉纹理乃至毛孔都逼真展现，侧方向移动与功防系统进行了改进。

不足：内容较为朴实，缺乏多样性。没有网络对战功能。

作为PS3限期独占游戏的《VR战士5》也是最早展现PS3性能实力的游戏之一，证明了世嘉AM2团队的技术力永远不会令人失望。画面的进化以及侧方向移动概念的加入让"《VR战士》系列"强调的拟真性再度提升，在日本推出街机版后，成为当时画面最高端的街机游戏。PS3版基于街机的Version B版本，由于该版本本身的技术限制使得PS3移植版无法实现网络对战功能，成为本作最大的遗憾。但游戏本身的质量值得肯定，索尼也曾推出了本作的PS3捆绑套装，而且它也是欧版PS3的首发游戏之一。全球将近50万套的销量对于一款格斗游戏来说无疑是令人满意的，事实上，它是目前世嘉在PS3上总销量最高的游戏。



Round6 动作冒险游戏 王牌云集，雄霸天下

动作冒险游戏虽然只是动作游戏的一个支类，但却有着比纯动作游戏更大的用户面。比起单纯强调操作快感的动作游戏，融入冒险与探索元素的动作冒险游戏可以用更为多元化的互动方式使其更有深度，尤其是在《横行霸道》为代表的"沙箱式"游戏出现后，更使得探索乐趣被广为接受，而动作冒险游戏也越发成为一个个精彩的虚拟世界，融合了众多的游戏类型。根据GameRankings的统计分类，动作冒险在所有游戏类型中的平均分是最高的。而PS3拥有次世代主机中最强大的动作冒险游戏阵容。

PS3的动作冒险游戏阵容之强并不是表现在它的数量，而是在于它卓越的质量。虽然《横行霸道IV》与《刺客信条》陆续成为了跨平台游戏，但PS3在此类游戏上依然拥有绝对优势，《潜龙谍影4》与《未知海域》这两个独占游戏就足以使得PS3成为动作冒险游戏玩家的首选。从2008年4月开始，以《横行霸道IV》的发售为契机，PS3开始刮起猛烈的动作冒险游戏风暴。令人意外的是，这个千万级游戏对于PS3和X360的硬件销量促进作用却不是很明显。反倒是6月份发售的《潜龙谍影4》起到了立竿见影的效果，发售当周美国的PS3销量提高180%，日本的PS3销量更是比前一周提高了7.5倍！当周PS3的全球销量几乎是X360的三倍，而且也超越了Wii的销量。只用了不到半个月的时间，《潜龙谍影4》的全球出货量突破了300万套。而在炎炎夏日的淡季里，PS3的全球周销量一直维持在16万台以上，比X360高5万台左右，这充分证明了独占大作对于主机发展的意义。

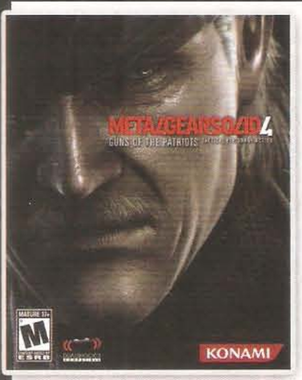
目前在PS3上销量超过200万的动作冒险游戏就有3款，而稳扎稳打的《未知海域》目前也有将近200万套的销量，可谓王牌云集。今年秋季之后更将有《黑道圣徒2》、《古墓丽影 地下世界》等王牌上市，为PS3玩家带来最丰富的冒险世界。

PS3动作冒险游戏全球媒体综合评分排名

排名	游戏译名	发行商	平均分
1	横行霸道IV	Rockstar	97.4
2	潜龙谍影4	Konami	92.6
3	未知海域 德雷克的宝藏	SCE	89.9
4	死刑犯2	SEGA	83.3
5	潜龙谍影Online	Konami	81.1
6	刺客信条	Ubisoft	81.0
7	死魂曲 新生	SCE	80.9
8	分裂细胞 双重特工	Ubisoft	78.9
9	鬼屋魔影	Atari	78.0
10	先祖之魂 失落的传承	SCE	75.8
11	教父	EA	72.1
12	哈利·波特与凤凰令	EA	68.1
13	耶利哥	Codemasters	61.6

潜龙谍影4 所有PS3玩家都不应错过的伟大游戏

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots



销量：300万

推荐度：S

亮点：剧情精彩绝伦令人感动，且与游戏本身完美融合。由始至终都给人至高的视听享受，潜入与战斗系统都充满乐趣，道具多样，每个细节都臻至完美。

不足：对系列作不大熟悉的玩家可能会对很多剧情片段难以理解。

作为斯内克传奇的终结，《潜龙谍影4》同时也是《潜龙谍影》诞生10周年纪念兼"《Metal Gear》系列"诞生20周年纪念，它很可能也将成为小岛秀夫的系列封笔之作。这是一个所有《MGS》饭都不容错过的游戏，而作为"PS3最后的第三方独占大作"，它也是令PS3玩家倍感自豪的游戏。这是索尼与Konami联手打造的一个宏篇巨制，开发历时四年，开发成本据称达到了70亿日元，Konami曾经表示只有首日销量超过100万套才算是对得起该作的巨大投入。最后市场回报了Konami，以首日超过130万套的销量让小岛秀夫和平井一夫都眉开眼笑。全球媒体也给予了最热烈的欢呼，全球最权威的5家游戏媒体：《FAMI通》、《GameInformer》、GameSpot、IGN、《GamePro》全部打了满分，可惜受到一些名不见经传的小媒体的低分影响，使其总平均分未能挤入史上十大名作之列，但单从权威媒体的评价而言，它已经是站在了与《横行霸道IV》并列的至高点。

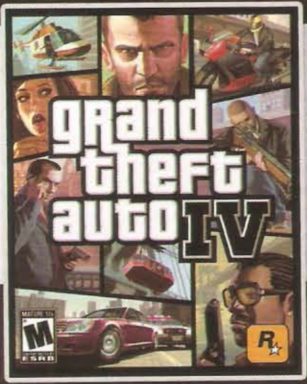


《MGS4》把小岛秀夫的电影天赋发挥得淋漓尽致，超长的剧情动画带来好莱坞大片的享受，而且全部即时演算的过场丝毫不会比CG动画逊色，这些动画与玩家可以操作的实际游戏部分真正实现了"无缝"的衔接。GameSpot说《MGS4》是历史上技术最惊人的游戏(没有之一)，IGN说"这是终极的《Metal Gear》游戏"，《Edge》杂志说这是"游戏史上的一场革命"。将《MGS4》评为其历史上第8款满分游戏的《FAMI通》认为这是一款"难以找出缺点的游戏"，"建议不擅长动作游戏的玩家也好好尝试"。《GamePro》杂志更是认为"它对游戏业格局造成了结构性影响"。可以肯定的是，如果能多几款《MGS4》这样的极品经典，PS3很快就会走出阴霾。

花絮：由于在本作发售的四天前发生了秋叶原大屠杀事件，因此原先规划的《MGS4》东京武大首发仪式被迫取消。

横行霸道IV Grand Theft Auto IV

PS3销量最高的满分大作





销量：423万
推荐度：S

亮点：创造了游戏史上最鲜活真实的虚拟城市，具有无穷的探索可能性，人物对话及性格刻画栩栩如生，操作比起以往大幅改良。
不足：画面还有不小的改进空间。

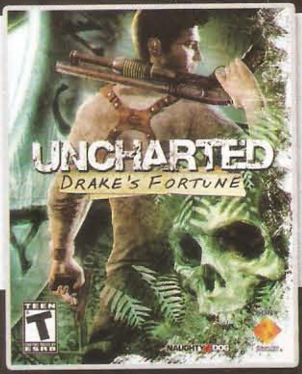
在游戏发售之前，《横行霸道IV》就已经被全球数十家媒体评为满分游戏，它的平均分超过了《塞尔达传说 时之笛》，成为有史以来评分最高的游戏，而其中PS3版的平均分比X360高大约一分。仅靠这些媒体评论，就使得发行商Take-Two的股价提高了3.4%。根据Take-Two的官方数据，《横行霸道IV》首日销售额达3.1亿美元(360万套)，轻易打败了此前的记录保持者《光环3》(1.7亿美元)，其首周销售额突破5亿美元(600万套)，打破了一切电影、唱片与小说的记录，成为有史以来最畅销的娱乐产品。它导致同时期上映的《钢铁侠》票房大受影响，使得电影公司开始在制定电影上映档期时刻意避开游戏大作的发售期。《吉尼斯世界纪录》因此将其收录为"首日销售额最高的娱乐产品"。截至2008年5月31日，本作全球出货量突破1100万套。分析家认为本作在其整个生命周期内销量有望突破1900万套。

Rockstar表示，《横行霸道IV》开发总成本达1亿美元，是有史以来成本最高的游戏，从游戏中令人惊叹的丰富细节你就可以知道此言非虚。你可以花上整个下午的时间在游戏中的电视里看制作精良而有趣的电视节目，又或者跑到网吧里上网，浏览五花八门的网站。游戏中收录的歌曲数量也是游戏史上之最：达到了214首！Rockstar接触了2000多人才将这些歌曲的版权全部弄到手。整个游戏开发3年半，Rockstar自身投入150名精英，另外还有通过外包方式参与到游戏开发的800多人，总开发人员超过1000人。可以说，《GTAIV》已经成为诠释"次世代"含义的极品之作，它自然也是PS3销量与评价最高的游戏。

花絮：为了得到《Walk the Night》这首歌曲的授权，Rockstar专门聘了一个私家侦探寻找歌手Sean Delaney的亲戚以拉近和他的关系。本作每首歌曲的录制费用为1万美元以上。

未知海域 德雷克的宝藏 Uncharted: Drake's Fortune

青出于蓝的男版《古墓丽影》



销量：170万
推荐度：A

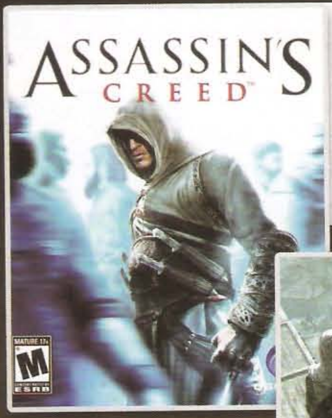
亮点：茂密的丛林场景带来惊人的视觉享受，音乐音效出众，主角的动作细腻而流畅，敌人AI较高，战斗充满挑战性。
不足：战斗变化不够丰富，解谜部分较为老套，游戏后期有些仓促。

索尼爱将顽皮狗工作室并没有急着在PS3上开发《杰克与达斯特》，而是全力开发了这款被称为"《战争机器》+《古墓丽影》"的《未知海域》，它的异域冒险和寻宝主题让人想到《古墓丽影》，战斗中对于掩体的依赖让人想到《战争机器》，而剧情的展开方式就像电影《国家宝藏》和《印第安纳·琼斯》。本作最为人称道的还是它的画面，不少媒体称其为2007年PS3画面最强的独占游戏，这成为索尼用来宣传PS3性能的重点之作。《PS官方杂志》给予满分评价，称其为"有史以来最出色的PlayStation游戏"。虽然它的初期销量并不是很高，但以其出色质量引起玩家之间的互相宣传，与《天剑》一样成为长卖型游戏，在欧洲获得了接近百万的销量。



刺客信条 Assassin's Creed

最有争议性的话题大作



销量：280万
推荐度：A

亮点：空前逼真地重现三大历史名城，操作流畅，剧情新颖。
不足：任务缺乏变化，重复感太强，战斗系统缺乏乐趣。



《刺客信条》本是PS3独占游戏，E3 2006中首次公开就被评为"最佳PS3游戏"。美女制作人婕德·雷蒙德和科幻故事背景等话题使其成为业界焦点，最终获得了双机种累计600多万套的销量，成为育碧近年来最畅销的游戏。游戏以科幻为背景，通过保存在基因密码中的记忆回到十字军东征时代，主要舞台是12世纪圣地的三大城市：耶路撒冷、大马士革和阿克里，玩家的目标是攀爬各种建筑，寻找目标并将其刺杀。本作的剧情与系统都充满创新，可惜任务太单调，成为最大的败笔。

截至2008年6月31日，PS3游戏总共580款，总销量8070万套

生活在PlayStation的世界 网络梦，索尼造！



缔造了PlayStation的久多良木健在退休后的一次记者采访中说："我已经有PlayStation 4、5、6的构想，他们将会融入网络！"虽然久多良木健退休后不再干涉SCE的管理事务，但是仍然以顾问的身分指导着SCE今后的发展方向，在这位梦想家的眼中，未来的游戏机将会淡化主机本身的存在，而是以网络服务为主体，PlayStation将成为一种网络，所有内容均通过网络提供，所有家庭将通过PlayStation的网络连接在一起。因此前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森说："如果PS4还有物理光驱，我将会感到非常惊讶！"

网络将会是数字化家庭的大势所趋，游戏机作为一种大众化的家电产品，肩负着网络普及的重任，微软希望通过LIVE战略将各种网络合为一体，索尼的PSN以LIVE为竞争目标，连对网络一向置之不理的任天堂也提出以网络为下一阶段发展重点的口号。家用机的网络发展早已成为三大硬件商的共识。

也许习惯单机游戏的玩家仍然只是将网络作为游戏可有可无的一部分，但这种传统观念将随着次世代主机的全面普及而逐渐改变，次世代的战争已经不仅仅是主机之战，更重要的将会是网络之战，随着任天堂的Mii、微软的"替身系统"以及索尼的Home的逐步推出，网络将成为所有用户日常游戏生活的一部分，而作为当前所有主机中野心最为庞大、功能最为多样的网络服务，Home代表着家用机未来的发展方向，这种虚拟世界最终将会像黑客帝国一样，成为人们生活的一部分，从这一层意义上说，Home具有与PS3主机本身同样重要的战略意义，随着Home即将向我们敞开大门，索尼暗中规划了十几年的网络战略也将进入最重要的发展阶段。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA



■位于美国圣地亚哥的SOE总部。

索尼网络先锋：SOE

2008年3月13日，索尼网络娱乐公司(Sony Online Entertainment)宣布脱离索尼电影，转而纳入SCE旗下，从此设立了十几年的索尼网络战略先遣部队与索尼的游戏事业正式融合，索尼的网络战略进入了加速进行的阶段。

SOE虽说是索尼旗下公司，但对于家用机游戏玩家来说恐怕都是一个非常陌生的名字，因为在过去十几年来，SOE基本上都是在PC游戏业发展。SOE是索尼极富战略眼光的一次前瞻性投资，在家用机游戏尚不具备网络发展可能性之时，索尼通过在PC网络游戏上的投资积累了在业内数一数二的网络游戏开发经验，为后来PSN的发展打下了扎实的基础。

早在1994年PS尚未上市时，久多良木健就已经敏锐地察觉到网络在未来的重要性，并精确预测了未来索尼将会在电视游戏机的网络领域正面冲突。但在那个Windows95都还没有出现的年代里，互联网本身在PC上都只是刚刚起步，更别说是在游戏机上发展了。初代PS的设计完全没有为网络留下空间，虽说索尼在欧洲的工作室曾经为PS研发了能够通过Modem进行网络聊天的外围设备，但是推广条件不成熟，因此最后都只能胎死腹中。索尼在网络游戏服务上的最初努力注定是以网络最为发达的美国为基地。

1996～1997年期间，《子午线59》和《网络创世纪》等第一批大型多人角色扮演游戏(MMORPG)在美国出现，就在那时，索尼已经开始投入网络游戏的研究。早在SCEA成立时，索尼就成立了一个Sony Interactive Studios America(SISA)，SISA本身是与SCEA同级别的子公司，并不归SCEA管辖，从性质上说，它有点像早期的微软游戏工作室，不仅仅是开发家用机游戏，同时也开发PC游戏。在SISA，有一个小团队注意到了网络游戏发展的巨大潜力，他们开始开发一款面向PC的MMORPG，领头人是John Smedly。

1998年，为了加强SCEA第一方的游戏研发实力，SISA更名为989工作室，到1998年底，989工作室正式成为了SCEA的一员，专门为PS开发游戏。而Smedly的小组由于开发的是PC网络游戏，因此没有被纳入SCEA，而是从989工作室剥离，成为了RedEye Interactive。RedEye成立后没几个月就更名为Verant Interactive，他们开发的《无尽的任务》(EverQuest)是当时第一款全3D MMORPG。1999年3月16日，《无尽的任务》上线，彻底夺走了之前《网络创世纪》的风头，成为当时美国最流行的网络游戏，用户数量稳步提升，最后达到了45万人。

《无尽的任务》所取得的巨大成功大大超出了索尼的预料，2006年索尼干脆将Verant并入SOE，《无尽的任务》的运营成为SOE的核心业务。SOE成立于1998年4月，本身是由索尼集团旗下的索尼电影娱乐与索尼网络风险投资(Sony Online Ventures)合资设立的公司，后者是时任索尼社长出井伸之为了实现索尼的数字化转型而设立的一个风险投资公司，专门开拓各种新兴网络业务。Verant并入SOE后，资金与网络运营实力大增，同时开始与LucasArts合作开发网游《星球大战星系》，该作开发周期历时三年，2003年发售后当年内用户数量即增加到30万。有《EQ》和《星战》两大王牌在手，SOE的风头一时无俩，当时其在美国网络游戏行业的地位就像现在的暴雪一样，几乎是垄断了那时规模并不是很大的整个美国网游市场。

2001年后，随着PS2网络服务的推出，作为SCEA姊妹公司的SOE也积极响应，为PS2贴身制作了一款MMORPG《无尽的任务　在线冒险》(EverQuest Online Adventures)。但该作开发与发行过程中也暴露出索尼集团旗下各部门各自为政、协作严重不足的弊端，SCEA对同时期的《最终幻想XI》大力宣传，却对SOE的《无尽的任务 在线冒险》态度冷淡，并未进行过多宣传，而《EQ》本身在家用机行业知名度很低，加上SOE的家用机发行渠道太弱，玩家连该作的游戏点卡都很难买到，因此这款没有得到SCEA协助的《在线冒险》原计划一个月内实现10万注册用户，结果不到3万。2004年后，由于《魔兽世界》的推出，美国的网络游戏行业成为暴雪的天下，SOE于同一时期推出的《无尽的任务II》遭到剧烈冲击，此后SOE的生存日益艰难。2006年4月，SCEA向SOE注资，SOE日益向着家用机游戏的方向靠拢，由其开发的《未名传奇 黑暗王国》是PS3首发游戏之一，SOE还与Midway合作在PSN上推出了不少经典游戏，目前最具野心的两个新作项目是《特工大战》(The Agency)和《DC英雄世界Online》。

无尽的任务

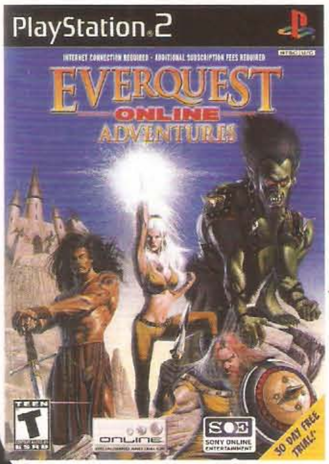
《无尽的任务》是《魔兽世界》之前北美最有代表性的网络游戏，可以说是现代3D MMORPG的奠基者。该作的成功引起了主流媒体对于虚拟网络世界的热烈探讨，配合当时的《黑客帝国》热潮，让MMORPG成为时髦话题。美国《新闻周刊》对该作进行了长篇报道，《无尽的任务》玩家通过eBay销售道具的行为导致了“虚拟经济”这一新名词的出现。

随着《无尽的任务》社会认知度越来越高，当时正在秘密筹划Xbox计划的微软感受到了索尼这一网络先头兵可能带来的威胁，因此微软游戏工作室也在1999年末联合Turbine公司推出了一款《亚瑟龙的召唤》，这成为索尼与微软在网络游戏领域的第一次正面交锋。《亚瑟龙的召唤》用户数最高时达到了12万，但很快就跌到了不足一万。后来SOE收购了《亚瑟龙的召唤》资料片的发行权，微软被其踢出MMORPG市场，这是索尼与微软网络游戏战争中取得的第一场大胜利。

如果说《网络创世纪》创造了MMORPG的概念，《无尽的任务》则是



建造了现代MMORPG的框架，动作元素和组队冒险成为此类游戏的标准，坂口博信曾经表示《最终幻想XI》的灵感就是来自《无尽的任务》。Jupiter Research的一份报告显示，《无尽的任务》在巅峰时期运营成本为一年1000万美元，而服务费收入高达8000万美元。



《无尽的任务》在PS2上推出了两部作品，《无尽的任务 在线冒险》发生在原作的500年前，那是游戏设计者们所说的"冒险世纪"，原作中很多熟悉的地方在本作中都以稍有不同的面貌呈现。游戏的总体结构与原作相同，还有一个简单的玩家一对一PK系统。由于《无尽的任务 在线冒险》本身存在不少问题，因此SOE在同年底推出了一个《无尽的任务 在线冒险 开拓者》，用其取代了原作。

《无尽的任务 在线冒险》的失败证明了MMORPG在PS2上行不通，但SOE仍未放弃努力，2004年2月推出的《诺拉斯勇士》不再是MMORPG，而是更适合家用机的动作RPG，同时加入了网络功能，可以四人组队冒险。该作使用了《博德之门 黑暗联盟》的游戏引擎，在玩家中的评价还是相当高的。

SOE的PS3新作

特工大战

当微软在规划LIVE计划，让X360和PC的游戏实现互联之时，SOE也在为PS3开发能够实现与PC互联的网络游戏。2007年2月，SOE在美国召开的DICE峰会中首次公开了PS3/PC跨平台的《特工大战》，这是由SOE的西雅图工作室开发的一款战术谍报动作网游，在类型和游戏方式方面都成为网络游戏的一大创举。有趣的是，该作的代号为"Vista"，显然是对微软的挑战。

游戏讲述UNITE和ParaGON两大势力之间的争斗，玩家可以选择扮演其中一个势力的特工，在欧洲、美国和东亚各地行动。本作拥有一般网络游戏无法企及的曲折剧情，同时也有纯粹的单机动作游戏才有的火爆动作元素，自然也少不了007般的丰富间谍道具。游戏中可以实现充满演出效果的动作，例如从直升机跳落到跑车中，在高速行驶的汽车之间跳跃。为了加强演出效果，本作还有"特工时刻"这一特殊系统，触发"特工时刻"之后，就可以看到游戏精心设计的各种动作桥段，例如在旋转木马上用机关枪一口气射杀四面八方的数十个敌人。



本作也有普通MMORPG的职业和升级概念，而职业是由玩家选择的服装决定的，通过秘密行动服装、战斗装、支援装等服装类型获得相应的能力，通过完成任务不断升级，获得新服装、能力乃至载具。随着游戏的进行，玩家甚至还可以建立自己的特工机构。本作的任务类型分为三种：10～15分钟的简短任务、20～35分钟的中型任务以及可长达数个小时的马拉松式任务，确保各种口味的玩家都可以找到适合自己的任务类型。玩家与玩家之间的战斗(PVP)也是本作非常注重的一种功能，游戏会专门提供PVP竞技场让玩家们在其中一展身手，PVP战斗模式种类丰富。此外SOE还计划在游戏发售后每隔两周提供一些新内容下载。



DC英雄世界Online

在E3 2008的索尼发布会中，《DC英雄世界Online》(DC Universe Online)成为PS3的一个焦点之作，知名漫画家Jim Lee在发布会上做的三个单手俯卧撑尤其令人印象深刻。其实早在2006年，SOE就已经邀请了Jim Lee一起开发《DC英雄世界Online》，直到现在这款游戏才终于掀开了面纱。比较讽刺的是，在SOE当初宣布与DC合作开发该作之后没多久，微软也宣布与Marvel公司合作开发可以X360与Vista跨平台连线的《Marvel英雄世界Online》，然而该作在2008年2月宣布胎死腹中。

在《DC英雄世界Online》中，玩家不能扮演蝙蝠侠之类知名英雄，而是自己创建一名原创角色，玩家可以自己挑选其超能力，然后投入到大都会、哥谭市等熟悉的地方。在游戏中，经常会有一个通讯器从画面中跳出来，超人、蝙蝠侠等鼎鼎大名的英雄会通过这个通讯器通知任务情况，在战斗中，他们时常也会加入战局。本作使用了虚幻引擎3开发，Jim Lee以及他的团队共为游戏绘制了150多名角色。与一般MMORPG相比，本作的自由度可以说是相当高的，玩家可以利用超能力在城市上空飞翔，看到大街上各处发生的战斗后，即时飞往目的地投入作战。使用超能力会消耗超能力槽，不过该槽会自动逐渐恢复。屏幕下方有一个表示任务完成度的进度条，完成任务可以实现各方面能力的升级，玩家也可以自己决定超能力的进化方向。

索尼的"特洛伊木马"
——PS2的网络战略



当索尼宣布PS2将启动"eDistribution"计划时，日本媒体纷纷将PS2称为"索尼的特洛伊木马"。1999年3月，时任索尼社长的出井伸之在PS2技术规格说明会中说："PS2也许会对英特尔和微软造成根本性挑战，这也正是我们的目标。"大约就是在那个时候，比尔·盖茨感觉到了索尼对于其宏伟目标的威胁，于是批准了Xbox计划，并称之为"中途岛计划"，希望像中途岛海战一样打败日本人。

自从微软向Dreamcast提供Windows CE，就已经表明了想要将其触手伸入家电市场的野心，微软希望在家电业中继续扮演其在IT业的角色，让它的操作系统深入一切消费电子产品。具有网络功能的DC正是当时已经启动的微软".NET"计划的一个外围环节，".NET"计划试图征服全世界的客厅，让人们生活在微软的建设的网络世界中，一切内容均通过网络提供，而作为这一网络物流体系的建造者，微软将会在网络时代里扮演神的角色，掌控一切网络内容的供应。微软这一计划的难点在于其极为

薄弱的消费电子部门，因此在与世嘉合作之后，微软又找到了索尼，希望为PS2提供操作系统，谁知吃了个闭门羹——因为久多良木健也有与比尔·盖茨一样伟大的梦想！

1999年3月的说明会中，索尼明确提出要以创新的方式融合计算机技术和AV家电技术，"创造超越游戏的新形态娱乐"。久多良木健在CNN的采访中明确表示今后索尼将转型成为"宽带供应公司"，"eDistribution"就是这一计划的一个重要步骤。索尼原本计划在PS2上开展eDistribution，即通过网络直接向用户提供其所需内容，无论是音乐、电影还是游戏，这是一种流通渠道的革命，终极目标是将所有娱乐内容全部通过索尼的网络提供，打破传统的零售渠道，游戏商、音乐公司或者电影公司都不需要将销售收入的一大半都交给零售商，只要向索尼缴纳一定的费用即可将其内容推广给无数用户，省去了零售环节，消费者可以获得价格更实惠的娱乐内容，发行商可以在降低售价的同时享受更高的利润率，而索尼可以从所有娱乐内容的销售中获得一定比例的收入分成，统治整个娱乐世界。这是大梦想家久多良木健的终极目标，也是全球首富比尔·盖茨的梦想。作为这一计划的第一步，索尼于2000年2月3日开放了PlayStation.com，准备以其作为今后网络直销的门户网站。但久多良木健对这一理想操之过急，PS2刚发售时，全世界的宽带网络环境显然还不具备eDistribution所需的条件，因此这一计划在数次推迟之后决定留给PS3，久多良木健认为到了2005年底全球的网络条件将可以达到eDistribution的要求，因此他将PS3的发售计划初步定在2005年。

在eDistribution计划推后之时，PS2的网络游戏服务计划仍在顺利进行。索尼希望在eDistribution的条件成熟之前，先通过网络游戏服务吸引一批忠诚度极高的核心玩家，为今后网络计划的全面开展做铺垫。2000年6月8日，索尼宣布将于冬季在日本推出"PlayStation BB Unit"，其中包含PS2专用硬盘、网络适配器和PS BB Navigator浏览器，索尼声称有了这套设备，PS2将成为一台"BB Pack"，是千家万户的宽带网络终端。2001年1月，日本八大第三方游戏公司宣布支持PS2网络计划，除了Square投入巨资打造的PlayOnline服务外，Enix也表示正在评估为《勇者斗恶龙》新作加入网络功能的可能性。与此同时，索尼的移动网络计划也在进行中，不仅与日本最大的移动运营商NTT DoCoMo合作开发与PS2有关的移动网络服务，而且藉由NTT DoCoMo的业务网络联合了AT&T、和记黄埔、KG电信等6家著名电信公司，将PlayStation移动网络拓展至全球。2001年2月，SCE宣布正在与索尼集团旗下的So-net合作研究PS2网络服务的收费系统，准备通过全新的DNA-S(动态网络认证系统)防止下载内容的盗拷问题，同时宣布原定于冬季发售的PS BB Unit延期到2002年7月发售。

整个2001年初，PS2网络服务的消息不断，但却是雷声大、雨点小，PS BB Unit一再延期，索尼公布的只是与各厂商的合作计划，却对PS2网络服务本身的细节一概不提。而宣布支持PS2网络的八大第三方除了Square和Capcom确实是在积极进行网络计划外，其余6家只不过是在口头上敷衍SCE，实际上则是按兵不动。PS2硬盘虽然在2001年7月就已经通过PlayStation.com网络商城销售，但索尼对其几乎没有进行任何像样的宣传，它被同月发售的《最终幻想X》彻底淹没。倒是Capcom宣布《Capcom VS SNK 2》将实现PS2与DC的跨平台网络对战引起了一些关注。

碌碌无为的2001年即将过去，微软公布了看起来更有可行性的Xbox LIVE，而PS2的网络计划仍然只是摆设。直到2001年11月，索尼才终于公布了PS2网络计划的详细日程。SCE宣布与So-net、雅虎、软银和NTT-BB合作于2002年4月开展宽带网络服务，采用收取月费的经营方式。索尼计划的初期内容卖点是提供各种游戏的试玩DEMO下载，以及将游戏安装到硬盘上，并下载新内容进行更新。在当时公布的BB Navigator界面中已经可以看到非常丰富的内容，包括电影、音乐、录像等频道。

2002年2月召开的"PlayStation Meeting 2002"完全是以PS2网络计划为中心，终于让人们看到了具有切实可行性的PS2网络战略全貌。久多良木健在该会中宣布"宽带网络时代已经到来"，索尼将以游戏为中心发展PS2的网络计划，并且提出今后随着游戏全面进入到网络时代，将不再单纯的划分为动作、角色扮演、冒险等游戏类型，而是会划分多人参加型、通信对战型、数据追加型等网络游戏类型。在这次会议中，索尼公布了30多款正在开发的PS2网络游戏，然而其中也有众多"雾件"——包括《GT赛车Online》、《妖精战士Online》等游戏都成为索尼开出来的空头支票，在公布了名字之后就彻底失踪。Namco在这次会议中一口气公布了5款游戏，但大多都是代号名，由始至终都没有真正露面过。其中代号为"维纳斯计划"的游戏最终成为了战略角色扮演游戏《维纳斯与布雷斯》，但原先规划的网络功能被取消。该会中最大的惊喜是Capcom闪电公开了代号为《生化危机Network》的新作，由于几个月前刚刚宣布NGC将会独占《生化》全系列，这个网络版《生化》的公布显得极为意外而具有戏剧性效果，表明Capcom对PS2还留了一手。而且Capcom对于《生化》的首次网络化显然非常重视，社长之子辻本良三也参与了该作的开发。

虽说第三方对于PS2的网络计划热情不高，但是由于有久多良木健的强力推动，索尼向所有愿意为PS2开



发网络游戏的第三方提供了诱人的资金援助，游戏的开发与宣传都能得到索尼的财政支持。经过2001年末商战获得的创纪录的佳绩之后，PS2的地位已经非常巩固，2002年3月索尼在美国进行PS2网络的内测时，PS2在美国已经有800多万用户，平井一夫说："我们公司在美国市场进行了三年多的研究，我们自信地认为现在将消费者带入网络家用机游戏的时机已经成熟。我们将会率先取得成功。"但索尼的PS2网络战略依然遭到了分析家们都质疑，主要原因就在于PS BB Unit只是一个可选购的部件，不像Xbox那样在主机内直接集成了网卡和硬盘，而主机外设一向都成不了大气候。对于普通用户而言，单从网络服务的质量方面来说，Xbox LIVE显然更有吸引力，但对于第三方来说，其实索尼的网络计划更加诱人。PS2的用户基数大当然是最明显的优势，还有一点是Xbox LIVE采取了微软统一运营的方式，第三方的网络服务和收费都要接受微软的管理，并向微软支付相应费用。而PS2的网络服务对于第三方来说是完全开放的，他们可以自己自由地架设服务器，自己制定收费方式。后来微软在EA等厂商的抗议下也采用了索尼的方式，给第三方更高的运营自由度。

PS2网络服务于2002年4月开始在日本展开，次月就有《最终幻想XI》这款旗舰大作发售，由于家用机玩家对于网络游戏还难以接受，而且玩《最终幻想XI》必须要有售价超过1万日元的PS BB Unit，因此其首周销量竟然不到10万套，对于索尼和Square来说都是沉重的打击，此后在PS2上再也没有投资规模如此之大的网络游戏。不过在对网络接受程度较高的北美，PS2的网络服务的开展要顺利一些，用两年的时间争取了140万注册用户，超过了比PS2网络服务晚3个月上线的Xbox LIVE。根据当时SCEA提供的数据，平均每个月有5万人加入到PS2的网络家庭，53%的PS2网络用户表示是否有网络功能是他们购买游戏的重要决定因素，因此在2004年SCEA第一方推出的PS2游戏中，约6成左右都拥有一定的网络功能，PS2网络服

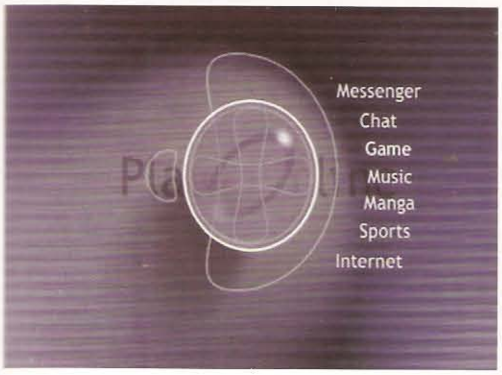




务在美国的最大推动者就是《海豹突击队》，当时SCEA宣称玩家登陆网络玩该作的总游戏时间超过了Xbox LIVE所有游戏的总合，《海豹突击队2》在发售的9个月后依然有每天同时在线至少3万人的成绩。

EA早期由于对Xbox LIVE的运营方式不满，因此全力支持PS2的网络服务，EA Sports的所有体育游戏仅为PS2版准备了网络功能，这也成为PS2网络服务初期能够打败Xbox LIVE的主要原因。但由于微软在Xbox LIVE上投入了将近20亿美元，而且Xbox本身上网条件比较便利，随着Xbox出货量的提高，依靠PS BB Unit才能上网的PS2逐渐落于下风。到2005年后，网络功能几乎成为PS2的摆设，而PS2硬盘最大的作用是加快游戏的读盘速度。由于新推出的超薄版PS2不支持硬盘，更是相当于索尼自身放弃了PS2网络服务的进一步发展。不过由于黑客推出的HD Loader成功破解了索尼的加密技术，使得在硬盘上保存无数盗版游戏成为可能，不仅加快了读盘速度，也减少了光驱的损耗，使得PS2硬盘在其网络服务走向没落之后反倒流行了起来，大量PS2硬盘流入了中国。

第三方网络急先锋



PlayOnline

PlayOnline是身为SCE第一功臣的Square投入30亿日元打造的网络服务，在2000年初召开的Square千禧祭中被作为与"《最终幻想》系列"同等重要的战略级产品公开，松野泰已等名制作人都投入了该服务的开发。在Square的构想中，PS2将会进入网络时代，因此《最终幻想X》与《最终幻想XI》最初都准备了对应PlayOnline的功能，连PS的《最终幻想IX》都通过攻略、资讯等方式与该网络服务挂钩，可以说是Square为未来网络世界所下的重注。

在千禧祭中Square公布的计划是于2001年夏季随着PS2网络服务的推出而同步发售《最终幻想XI》，希望该作能够成为"数百万人访问的网络游戏"。PlayOnline显然是针对PS2网络服务而贴身打造的，集成了聊天、游戏、音乐、漫画、体育、网页浏览等内容与服务，索尼在背后提供了全面协助，久多良木健表示："《最终幻想XI》是PS2网络计划的一个重要战力，我们将全力协助《FFXI》和PlayOnline的推动。"

作为PlayOnline计划核心环节的《最终幻想XI》也是PS2网络计划中相关投入最大的一款游戏，它与PlayOnline一样斥资了30亿日元，准备架设1200台服务器。但从2000年到2002年，网络的发展速度并没有人们想像的那么快，Square根据《梦幻之星在线》的经验为《最终幻想XI》制定了初期30万用户这一当时看来算是保守的目标。

作为Square的第一款MMORPG，《最终幻想XI》反映了Square出类拔萃的技术力，它的画面在当时的网络游戏中几乎无可匹敌，表现了PS2在网络游戏上能够达到的惊人效果。但由于《最终幻想XI》太接近《无尽的任务》等美式MMORPG的感觉，让《FF》玩家丝毫无法产生兴趣，为了玩这款游戏还要多花1万日元购买BB Unit，而且要经过非常繁复的网络设定，让玩家更是望而生畏。在《最终幻想XI》发售期间PlayOnline和PS2网络服务都相继出现多起技术故障，造成了很坏的负面影响。最后《最终幻想XI》是在2003年2月才勉强达到了20万用户的盈亏平衡点，之后用户流失相当严重，后期一直是靠PC版撑住才能最终达到50万注册用户。

种豆得瓜的Capcom

比起全力发展纯网络游戏的Square，Capcom显得精明得多，考虑到PS BB Unit的拥有者不是很多，Capcom为自己留了一手，在《生化危机 逃出生天》中留了个单机模式。由于与任天堂之间存在合同关系，Capcom无法在PS2上推出任何《生化危机》的单机游戏新作，但却可以用网络游戏的身分堂而皇之地在PS2上推出《生化危机 逃出生天》，虽然该作是为网络特性而贴身制作的游戏，但为失去"《生化危机》系列"而痛心的众多PS2玩家仍然愿意用该作解解馋，这使得它的全球销量竟然达到了145万套，只不过在这一百多万玩家中，真正会使用PS2网络服务的恐怕十分之一都达不到，大多数玩家都将其作为单机游戏来玩，还有很多人在初期连上网尝鲜之后就不再尝试，以至于到了最后它的同时在线人数不到50人。在《逃出生天》大获成功后，Capcom再接再厉地推出了《逃出生天FILE2》，谁知对其早已没有新鲜感的玩家这回不再



买账，它的销量不到前作的4成。

在Capcom网络战略的背后有一个核心人物，那就是《生化危机 逃出生天》和《怪物猎人》的制作人田中刚。田中刚曾在美国留学，对美国与日本完全不同的游戏文化深有感触，他还记得那时候在寝室里与朋友一起玩《毁灭赛车》，大家一起喝酒，一起疯狂地大笑。那种一群人围在一起玩游戏的氛围是在日本很难感受到的，田中刚希望改变日本人独自躲在房间里玩角色扮演游戏的习惯，喜欢多人游戏的他成为了Capcom网络战略的牵头人。如今田中刚已经离开Capcom，但他为Capcom留下了一座金山，他的《怪物猎人》是PS2网络计划中最大的黑马。

2004年3月发售的《怪物猎人》原本只是一款名不见经传的游戏，Capcom对于该作只是抱着尝试性的态度，发售前玩家与各媒体都没有怎么关注。岂料游戏发售后成为少数购买者的惊喜，之后通过口耳相传效应销量逐步提升，在PS2网络条件的限制下依然获得了29万套的销量，Capcom根本就没有预料到能够卖出这么多，服务器准备严重不足，导致服务器数次因超负荷而关闭，随着上线人数的不断增加Capcom数次增设服务器。对该作的意外成功大为欣喜的Capcom很快就推出了一款《怪物猎人G》，竟然立刻又卖掉了30万套。到2006年《怪物猎人2 dos》发售时，销量已经达到58万套。《怪物猎人2 dos》有一批极为铁杆的网络用户，但是要实现PS2上网游戏实在过于麻烦，大多数人还是将其作为单机游戏来玩，连Capcom社内的很多MH迷也只能在公司里才有机会玩网络模式。2007年12月，Capcom彻底放弃了PS2网络服务，《怪物猎人》和《生化危机 逃出生天》的服务就此终止。但《怪物猎人》却通过PSP便利的联机条件而获得新生，其多人合作杀怪的乐趣完全释放，以其势不可挡的魅力成为日本的又一个国民级游戏，到《怪物猎人携带版 2nd G》时，销量突破了200万，仅凭这一款游戏就完全改变了PSP在日本的处境，使其在长达半年的时间里雄踞日本主机销量榜首。



Life with PlayStation



▲Life with PlayStation带给用户整个地球！

索尼从2004年末开始放弃如同鸡肋的PS2网络战略，其原因就在于真正关系到索尼未来大计的PS3网络计划已经启动。

宽带网络就像久多良木健预想的一样，从2005年开始普及到大众家庭，美国和日本的宽带普及率都超过了40%。但Xbox LIVE已经抢占了市场，无论是运营经验还是用户认可度都大大超越了索尼。Xbox LIVE走的是实干路线，以游戏为基础，一步一个脚印，通过5年的努力让Xbox LIVE的用户数量突破千万。而索尼的网络战略则更具有创新的梦想家色彩，在PS2网络计划进行得有气无力之时，久多良木健一直在做各种基础准备。

作为PS3心脏的CELL是一颗为网络时代打造的处理器，全称"CELL宽带引擎"，久多良木健为这颗处理器注入了全部的心血。在1999年的一次记者访问中，久多良木健曾经表示有意让PS3成为一颗芯片，就像英特尔的奔腾处理器一样，让这颗芯片成为所有新一代主机的核心，让索尼制定的技术标准成为网络时代的核心。事实上索尼也曾打算让PS2的"情感引擎"处理器芯片成为一种标准化技术，授权给家电业的其他同行，让其他家电也接入网络。为此索尼在2000年6月1日宣布投入1250亿日元巨资用于生产0.18微米工艺的半导体芯片，同一年索尼、IBM和东芝组成的芯片研发联盟投入4亿美元开发CELL处理器，后期计划陆续追加投资50亿美元。

久多良木健希望CELL成为网络时代的"细胞"，这是一颗为宽带网络处理能力而优化的处理器，全世界所有的CELL连接起来，建造一个网络的虚拟世界，这个世界的雏形正是Home。

从2005年开始，"Web 2.0"的概念成为了网络产业的新潮流。所谓的"Web 2.0"通俗地说就是第二代互联网，在这个时代里，网络的主角将会是网民自己，网络的内容将由网民自己创造，而由网民参与建造的"社会化网络"(Social Network)将会成为未来互联网的主流。Web 2.0的发展速度之快超越了绝大多数人的想像，仿佛在一夜之间，YouTube、MySpace、Facebook、Blogger等社会化网络成为了最流行的网站，进入到全球访问量最大的十大网站之列。这些网站的特点是给用户提供一个虚拟的网络社会，其中所提供的内容都是由用户自己制作并上传，悉心经营自己的网络空间，与朋友一起分享照片与视频，让网络成为现实生活的延伸，这是Web 2.0时代的精神。索尼敏锐的察觉到Web 2.0正与其所追求的网络虚拟社会不谋而合，建立玩家社区的方式是极速扩大其网络服务覆盖面的有效方式。社会化网络是以"病毒式"发展为特征，服务供应商只要搭建一个基础框架，吸引一定的初期用户，然后这些用户就会自发邀请朋友加入到其网络社交圈，从而就成为该社会化网络的成员，MySpace与Facebook就是通过这种方式产生滚雪球效应，在短短两三年时间内发展了数量惊人的用户。而索尼的计划是通过PS3的Home将所有这些社会化网络进化为虚拟世界，视频、照片、在线交流等常见功能通过更为直观有趣的方式呈现给用户，这是网络游戏与社会化网络的结合，也将成为未来网络时代的必然趋势，率先实现这一概念的《Second Life》已经成功创造了一个有数百万居民的虚拟世界，每天都有价值上百万美元的虚拟物品被创造与交换，Google也在7月份正式推出与《Second Life》类似的《Lively》，公测一启动便已人气爆棚。索尼的PS3 Home计划则是目前为止所有社会化网络中最为大胆而超前的，借助CELL强大的网络处理能力，不仅提供画面最为精良的虚拟世界，而且实现高清视频与虚拟世界的无缝融合，并可作为与朋友一起直接进入各种游戏世界的通路，相当于所有网络游戏共用的游戏大厅。如果索尼的计划能够顺利实现，当Home进入与MySpace一样的病毒式发展阶段，PS3网络用户将以令人难以置信的速度增加，并因而大大加快PS3用户数量的增长。

2007年3月，PS3 Home在游戏开发者大会中首次亮相后引起轰动，绝大多数人对此概念大为赞叹，惟一的担忧是如此大胆的网络服务如何能够毫不缩水地顺利推出。为了PS3 Home计划，索尼在SCEJ、SCEE和SCEA都专门设立了Home事业部，以SCEE伦敦工作室为主力设计团队，日本和美国方面都全力配合，这项计划占用了索尼的大量资源，共有数百人投入研发，SCEE伦敦工作室因而砍掉了《天剑2》、《大逃亡》和《八天》这三款大作项目，可见Home在索尼战略全局中的重要性。

索尼在PS3的发展计划中显得过于浮躁，定价过高、初期宣传过于夸张，向玩家描绘的种种美丽前景都无法实现，对PlayStation的品牌形象造成了负面影响，然而PS3的网络计划却是一开始就非常务实。Home是PS3网络计划的核心，在其正式上线之前，索尼在各个方面有条不紊地做足了准备。2006年11月，PlayStation Network随着PS3的发售而同步上线，不仅提供了与Xbox LIVE同样完善丰富的服务，而且网战服务全面免费，让PS3的所有网络用户都可以免费享受Xbox LIVE金会员才有的待遇。免费策略是索尼对其网络战略的大胆投资，与不交费就寸步难行的Xbox LIVE不同，索尼默默承担了网络服务运营的所有费用，即便是下载游戏也可以通过多人分享的方式减轻用户的投入，这使得PSN对于用户的亲和力大增。2008年6月26日，索尼在一个新闻发布会中宣布PSN全球用户已经超过980万，只用了一年半就实现了Xbox LIVE足足花了六年才取得的用户数量。

作为索尼寄予厚望的eDistribution计划的前哨站，PlayStation Store也凭借丰富的内容和便利的下载环境深受认可，截至2008年5月16日已经有1.7亿次下载。索尼为了迅速发展游戏下载业务，不惜将大批很有市场前景的游戏在PSN上以低价提供下载，例如《GT赛车5 序章版》、《战鹰》等，2006年圣诞商战期间，PS3在日本最值得玩的两款游戏《GT赛车HD》和《铁拳5 暗之复苏》都是只有通过PSN下载才能玩到。这些下载游戏虽然费用低廉，但利润并不比零售版游戏低，一般50美元的零售游戏，扣去零售商所得、包装、运输和权利金等成本，发行商拿到手的只有20美元，而《铁拳5 暗之复苏》PSN下载版定价19.99美元，扣去索尼的收入分成，NBGI拿到手的至少有15美元。下载游戏的这种优势让索尼和第三方都投入了大量的游戏开发资源，索尼主要是通过与小型工作室或个人签约的方式取得大量充满创意的PSN游戏，同时也有一个大型的内部团队在不断完善PS3的网络服务，随着固件的更新逐步开放新功能。

索尼对于PSN的盈利前景有非常完善的商业规划，除了下载收入外，广告收入也将成为未来的主力。与《Second Life》一样，PS3 Home就是为各种企业提供的广告空间，今后在这个虚拟世界里将会出现大量平面或视频广告，耐克、EA、育碧等公司都已经与索尼签约。在Home之外，广告也会无孔不入地进入PSN的各个角落，例如每期收费2.99美元的Qore电子杂志就含有不少广告，在下载收入、广告费上同时盈利，还起到了刺激用户消费欲的作用，可谓一举三得。未来索尼还会通过固件更新提供各种玩家喜闻乐见、同时又具有盈利价值的新服务。为此SCE专门设立了网络平台开发部与宽带平台推进部，索尼集团也对此大为关注，一直在倡导索尼各部门通力协作的CEO霍华德·斯特林格亲自督促了索尼电影对



▲菲尔·哈里森在GDC 2007提出了"Game 3.0"的概念。

PSN服务的支持，6月份的索尼集团经营方针说明会中，正式公布了PSN高清电影下载的详情，在E3 2008的索尼发布会中，通过PSN高清电影下载服务成为一个宣传要点。与Xbox LIVE的同类服务相比，PSN通过与PSP的完美结合为用户带来了更高的价值。

平井一夫早在TGS 2007的基调演讲中就为人们描绘了一个通过PS3/PSP联动实现的网络时代：今后随着超高速无线网络的发展，用户将可以随时随地将PSP接入无线网络，通过网络访问家中的PS3，直接播放保存在PS3中的高清电影，并且在PSP上观看，甚至可以通过这种方式远程控制PS3游戏，相当于可以随时随地用PSP玩PS3的游戏，从而真正地让PSP成为PS3的携带版。由于网络环境的限制，如此美丽的构想短期内还无法实现，但这种令人遐想的可能性为人们指明了未来索尼精彩的网络世界。

"与PlayStation生活在一起"就是索尼构思的网络远景，索尼经营方针说明会中公布的新网络服务"Life with PlayStation"在名称上就表达了索尼的愿望，这表明PSN不仅提供娱乐，也提供覆盖一切的资讯，在"Life with PlayStation"的"实况频道"中，用户可以直接在地球上选择一个地方，了解当地最新资讯，直接播放当地的新闻视频。可以说，索尼正在将PS3打造成一个囊括一切的网络终端，通过PSN即可满足用户在网络世界的一切所需。几十年前，电视取代了收音机，成为人们观察世界的窗口，而索尼的理想是为网络化的未来创造一个互动的平台，让人们与世界互动。

黑客帝国用脑后插管的方式创造了一个虚拟世界，而索尼正在创造的同样是一个让人们生活于其中的网络世界，只是这次"插管"的不是人类大脑——而是PS3！

qore™

Presented by The PLAYSTATION® Network

Play in Your World, Live in Ours!

游于彼世，生于此世！

home™

PlayStation Home预览

作为PS3网络计划的重中之重，PlayStation Home将会成为今后PS3用户生活的一部分。经过数次延期后，这个具有划时代意义的网络服务即将于2008年秋季开始公测，届时PS3用户将有机会进入到这个网络世界中"试住"一段时间，体验网络为次世代主机带来的乐趣。

PlayStation Home的研发是从2005年初开始的，在此之前SCEE方面已经有一些初期的概念性研发工作，有一个小型团队在PS2上开发其技术原型。但是直到PS3的规格成型之后，才开始真正投入开发。2007年3月，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在游戏开发者大会中首次公开了Home，最初的计划是在2007年9～10月份期间进行公测，但是之后两度延期，最终决定于2008年秋季公测，索尼的说法是"要确保Home具有卓越质量之后才向公众开放"。在2007年5月2日，SCEA内部员工已经招募了一些测试者，进行了一场共有1.5万人的内部测试，这次测试于2007年8月结束。而共有5万人参加的第二轮内测也就此开始。将于2008年秋季开始进行的Home公测计划提供一个容量不到500MB的安装文件供用户下载，在公测过程中会逐步添加新功能，至于正式服务运营的时间目前仍未公布。

概述：Home的结构

用户将Home的客户端下载并安装之后，在XMB主界面上就会出现Home的图标，选择该图标并进入之后，就会来到Home的3D虚拟社区。在这里，你可以用自己设计的"替身"(Avatar)与朋友的替身见面，进行文字聊天和语音聊天，也可以通过身体语言交流。Home的中心是"Home Square"(Home广场)，这相当于网络游戏中的游戏大厅，相当于是一个中转站，从这里可以前往"我的Home"、"电影院"和"游戏空间"等地方。Home的世界将会是极为庞大的，以至于完全靠步行前往你想要去的地方不大现实，因此索尼会提供一个简单的地图系统，你可以在地图上直接点击自己想要去的区域，然后就可以直接抵达。

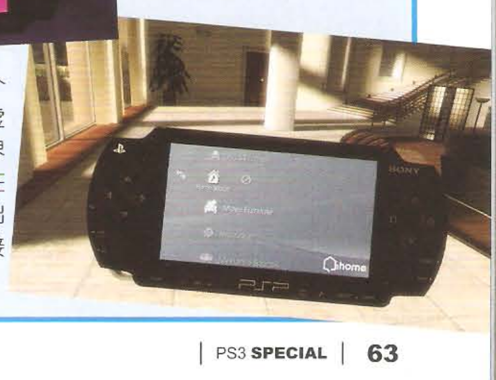


主界面：虚拟PSP



◀之前去过的地方就会记录到PSP的界面中，今后只要在这里选择即可。

在Home的世界中，每个人都拥有一部虚拟的PSP，虚拟PSP相当于Home的主界面，所有界面功能选项都会在虚拟PSP的XMB菜单中出现，甚至可以用这个界面直接选择并前往以前去过的地方。



替身系统

每个用户进入Home之前，首先要给自己的网络替身设计形象，头部、身体、四肢、服装等都可以选择，初期可以选择的服装种类不多，今后预计会通过收费下载的方式提供，甚至可以通过完成特殊游戏的战利品目标而得到特殊服装，而且今后替身的定制系统也会不断改善。在与好友们交流时，除了使用文字和语音外，也可以做出诸如耸肩、挥手等肢体语言。



▲你的网络替身可以选择丰富的肢体语言。



◀目前可以设定的有头、手、上衣、裤子、靴子、首饰、饰物，今后还会有更多。

我的Home

每个加入Home的PS3用户都可以免费挑选一套房子，这套房子就是"我的Home"，用户不仅可以用各种材料、家具和电器装饰自己的房子，还可以邀请朋友来到自己的房子中。到朋友的Home中，可以欣赏房子主人播放的保存在其硬盘中的音乐或者视频，视频会在房间中的BRAVIA电视中播放。在房间的墙壁上可以设置相框，相框中的照片就是保存在硬盘中的图片。房子中的所有家具电器都将符合真实的物理效果，例如将电视机从楼梯上扔下去，它就会按照物理特性滚落。而开电视的时候，你所听到的声音的方位与音量大小会根据你的替身与电视机的相对位置而变化，产生真实的空间感。在PlayStation Store中也将会销售各种与Home有关的内容，例如服装、家具、电器等，甚至还会提供有游泳池的豪宅让用户购买。如果你嫌钱多的话，完全可以在Home的世界里拥有多处物业。

值得关注的是，今后索尼将会发布专用的工具，让用户可以创造出更有个性的房子，而这将会为用户提供一条生财之道，用户可以通过Home提供的拍卖服务销售自己创造的内容，交易是通过PlayStation Store采用的"钱包"(Wallet)系统，今后所有的交易都可以在Home内部直接完成。通过该系统，Home将会像《Second Life》一样创造出一个真正的网络虚拟经济系统，在这个虚拟的世界中赚真实的钞票不再是梦。



▲这就是免费赠送的房子，屋顶可开启或关闭，阳台正对大海，在现实生活中可算是豪宅了吧！当然你也可以根据自己的需要选择其他类型的房子。

▼通过各种选项把空旷的房子布置起来吧！



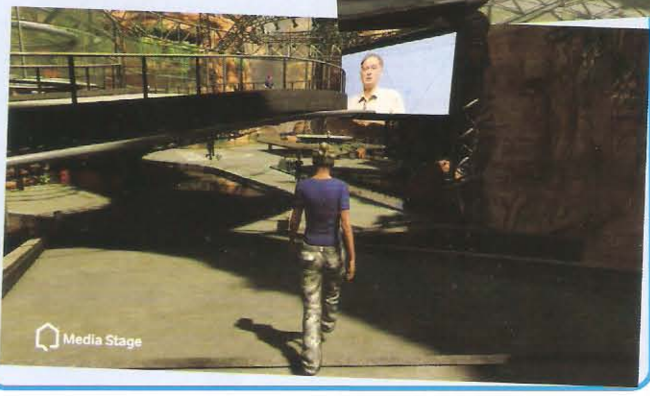
Home广场

作为Home的公共区域，Home广场将成为今后Home服务获取广告收入的主力地带，这也将是用户进入Home后首先看到的地方。在风格各异的各种广场中，将会有很多广告牌和大屏幕，索尼的合作伙伴可以租用这些广告空间，使其最新产品的广告在广场中的大屏幕里播放。而且广告商还可以直接在Home广场举办新闻发布会、游戏体验会以及制作人访谈活动，在Home内测期间，索尼就曾将其在欧洲举办的PlayStation Party搬到了Home广场中，其中的大屏幕里播放着发布会现场的录像。各个地区的Home世界将会有所不同，例如美国用户进入Home广场之后，会发现他们的广场比欧洲的更大更宽敞。在一个广场中最多可同时容纳64人，不过用户的好友列表中最多只能有50人。

▶育碧在Home内测期间举办了Ubidays虚拟发布会。



▼用这种方式举办新闻发布会乐趣倍增。



广告空间

广告商的广告活动并非都是在广场举行，在更多时候，各个公司会在Home的世界中开放自己的空间，如果你玩过《Second Life》应该立刻就知道是怎么回事了——例如索尼就曾经在《Second Life》中购买了一座岛，专门用来展示其产品，用户在公共区找到这座岛后，就可以进入到这个专有的空间。已经与索尼签约的EA、世嘉等公司今后很可能就会在Home世界中买块地，建设一个自己的空间，用户进入到这个空间后，就可以看到他们的最新游戏资讯，这其实就相当于厂商们把他们的官方网站变成了Home中的一个虚拟空间。而且在这个专属的虚拟空间中，也可以玩与各种产品有关的迷你游戏。当然，非游戏厂商也是可以在里面买地盖楼的，菲尔·哈里森曾经表示在Home的世界中，人们将会看到与现实世界同种品牌的咖啡馆、服装店等场所。



▶这是《战鹰》的Home空间，可以看到在中央的大桌子上有一个沙盘模型，你可以与朋友们用这个模型进行战略规划，然后直接从这个区域进入到实际游戏中。



◀这是索尼在内测中为《未知海域》专门搭建的空间，看起来像一个冒险家风情的酒吧，在这里可以坐下来喝杯酒，可以玩街机游戏，甚至在黑白电视上看一场老电影。在酒吧中还隐藏着一些密码，用这些密码可以打开锁住的门。

电影院



▲可以直接用这个视点看电影。

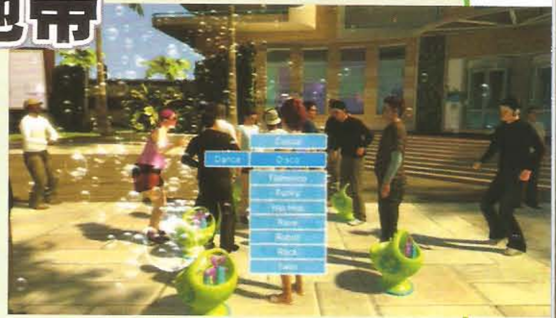


▲放映厅入口也有视频广告。

电影院也是Home的一个重要区域，这其实相当于一个让用户收看在线电影的地方。要进入电影院放映厅，是需要有“门票”的，这就是在线收看该片的价格。进入到放映厅后，会看到其他用户坐在座位上，喜欢感受电影院氛围的用户可以全程用影院视点来看电影，当然也可以直接切换为全屏模式，这样就与播放DVD无异了。在电影院中只会播放那些已经发行了DVD或蓝光版的电影，想要在这个虚拟影院中同步欣赏刚刚上映的大片是不可能的。在电影院中偶尔也会有播放免费电影的时候，当然电影院广告这个明显的收入渠道索尼也是不会放过的。

音乐地带

在音乐地带中会播放一些公共音乐（存储在服务器中的音乐），用户可以在这里随着音乐起舞，在菜单中可以选择不同的舞姿。索尼表示今后用户可能还可以在这个区域购买音乐。



▲音乐地带其实就相当于一个举办大型Party的地方。

名人堂



“名人堂”（Hall of Fame）将会是Home世界中的一个重要场所，因为它涉及了与Xbox LIVE成就系统类似的“战利品系统”，这个目前已经在PS3上开通的系统今后将会在Home中以实体化的形象出现。在Home的名人堂中有一个“战利品室”，每个用户都可以有自己的战利品室，并且邀请朋友到里面观赏自己在游戏里获得的各种战利品。这种实体化的战利品种类多样，它可以是一件道具、一种怪物、甚至是一段影像，摆放战利品的陈列柜也是可以个性化定制的。

游戏空间



▲街机厅是休闲娱乐的好去处，也许今后这里会成为PSN迷你游戏的天下。



▲可以一边打台球一边聊天。



▶保龄球也是游戏空间的一个固定项目，注意在上方的虚拟液晶电视里会播放各种广告，在Home的世界里广告果然无处不在。

从Home广场可以直接前往游戏空间，在那里有街机厅、保龄球馆、棋牌室等娱乐场所，玩家可以与朋友一起玩一些简单而充满乐趣的游戏。在街机厅里摆着很多老游戏，用户可以走到街机面前玩这些老游戏，这时并不会直接进入到该游戏的画面中，而是仍然会看到整个街机，你还可以环顾四周，或者把镜头朝着街机屏幕拉近一些。令人期待的是，这些街机游戏会经常更新，而且里面不仅仅是老游戏，也有可能是PSN上的一些创意型小游戏。

直接进入游戏世界

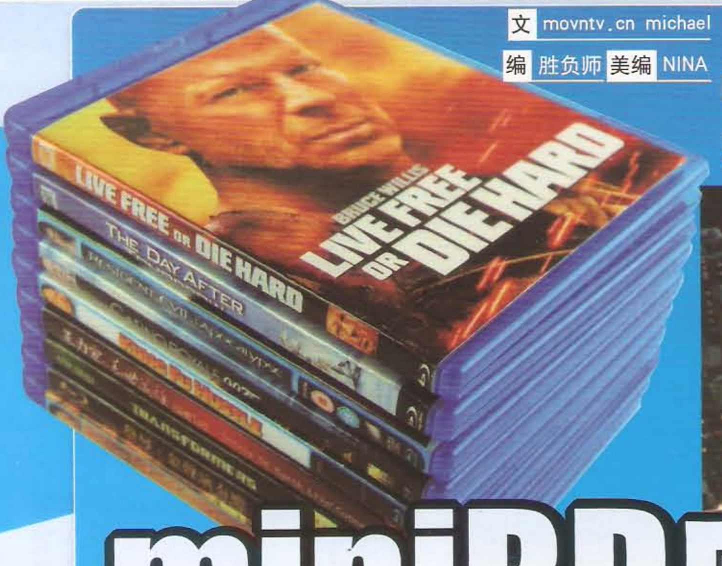
通过虚拟PSP的界面可以直接进入到PS3的游戏世界中（前提是在PS3中已插入该作的光碟或者硬盘中已经安装该作）。你可以使用PSP的界面定制所有的游戏规则，例如在赛车游戏中，你可以设定比赛人数、赛车的圈数以及挑选赛道。准备完毕后，在你的Home替身头上会出现一个手柄标志，别人就会知道你要进入游戏中了，这时他们可以过来与你聊天，或者和你一起进入游戏中。



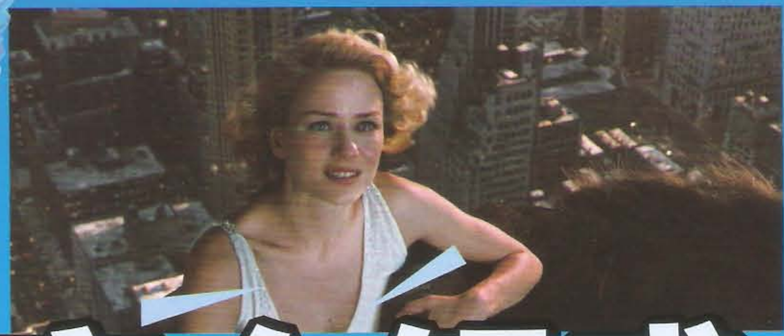
网络新世界的大门即将开启

PlayStation Home是著名网络虚拟社区服务《Second Life》的进化，它几乎囊括了我们对于虚拟社区能够想到的一切功能，它将成为所有PS3用户的网络家园，可以说，有了Home之后，PS3才具备了它应有的真正形态。索尼甚至计划在将来让用户通过PSP和手机访问Home，真正让Home成为与现实世界共存的平行空间。真正实现索尼构想的远景也许还需要一段漫长的时间，但这个概念超前、具有成熟商业模式的服务显然是未来的必然趋势，在它的身上我们可以看到未来网络化世界的生活形态，而PS3带给人们的正是贴近未来的超前体验。今年秋季，当Home的大门开启之时，玩家看到的将会是一个美丽的网络新世界。

文 movntv.cn michael
编 胜负师 美编 NINA



可以这么说，PS3上可玩到的第一种次世代D版娱乐产品，就是miniBD了。接下来就让我们完整地了解一下miniBD的方方面面。



miniBD完全解惑

●什么是miniBD?

所谓miniBD，其实就是以DVD光盘为载体的装有高清影像的影碟。这种碟可由具有BD播放能力的PS3或是蓝光播放机使用，当然，PC也可以使用。

miniBD为什么是次世代娱乐？因为它装载的内容就是高清(HD)影像，高清影像即是720p或是1080p的影像，高出传统DVD几个层次的影像。从miniBD开始，你家里所收藏的几乎所有DVD影碟，都可以考虑更新换代了。之所以会有miniBD出现，是因为真正的D版BD要真正普及，还需要更多时间。miniBD与一般的高清影像文件的区别在于，miniBD可以像一般的影碟那样实现多音轨、影像分段、多重切换字幕等功能，而且不会有什么2GB或是4GB容量的限制，也不会有码率上的限制。基本上，看一部电影所需要的最基本的功能，miniBD都已经实现了。（X360主机上流行的WMV HD影像碟，在功能上无法像miniBD一样同时做到多音轨、影像分段、多重可切换字幕等功能）

●miniBD有哪些优势?

也许有人会觉得不解，miniBD怎么可能比真正的BD具有优势？别急，听我慢慢说：

(1)价格优势。这个很明显了，一个是市场成熟到不能成熟的价格只有1位数DVD碟片，一个则是高高在上的3位数价格的正版BD。

(2)字幕优势。即使你准备收购正版BD，仍会遇到想要的BD影片没有中文字幕的尴尬，就算你自己是英日语达人，但你收藏的碟片不可能只有你自己欣赏吧，借给朋友分享时，朋友可能会遇到语言上的麻烦。而miniBD则和以往的D版DVD一样，可以由碟商任意添加国语音轨以及中文字幕，而且一般的miniBD都能够实现中英双字幕，这样你以前看DVD学英语的方法，一样可以升级到miniBD中来。

(3)节目源的优势。BD电影虽然从2006年就已经开始发行，但BD电影不可能一下子就像DVD那样在节目源上极大丰富。还有，前两年HD-DVD也有不少让人流口水的独占电影，这是目前正版BD没有的节目。而神通广大的miniBD碟商，能够把你想都不敢想的电影，制作出高清影碟来！比如“《指环王》系列”，其BD发行计划是在2011年左右(绝对是官方情报)，那么你在这三年之内都别想买到《指环王》正版BD；再比如“《黑客帝国》系列”，之前只是HD-DVD的独占节目，BD版要到10月才发行，但早已有人通过miniBD在PS3上欣赏到了高清的《黑客帝国》；其他的例子还有无数：《星球大战》、《夺宝奇兵》、《泰坦尼克号》，甚至还有《大话西游》！这些电影，都已经有了高清的miniBD了！但正版BD却杳无音信。

有些节目其实也并没有发行HD-DVD，那么miniBD这些节目的高清片源是哪里来的？秘密就是高清电视台！全球各地的高清电视台数年前就已经开始播放无数高清电影，于是当这些高清电视节目流传出来后，就变成miniBD片源。

●miniBD的基本原理

为什么miniBD能够在蓝光机和PS3上播放？

这就要谈到AVCHD这个概念了。简单地说，AVCHD就是高清数码摄像机上保存影像的一种格式。其实AVC标准大家并不陌生，它就是PSP上的官方影像标准之一。而AVCHD标准则由索尼、三菱及松下这三家公司共同建立，专门用来保存高清摄像机拍摄的影像，其对应的影像分辨率能够达到720p以上。（官方网址：www.avchd-info.org）

而PS3或蓝光播放机则早在设计之初，就已经规定必须能够读取AVCHD格式影像，AVCHD的载体则可以是DVD、SD卡或记忆棒等等。如今，随着PS3和蓝光机的普及，这种影像标准就被一些碟商用来压制电影了，并且以DVD光盘作为载体，于是miniBD就此诞生。也就是说，所有的miniBD，其实就是采用的官方的AVCHD标准格式的影像碟，基本上所有miniBD在放入PS3碟仓之后，PS3就会在XMB菜单的“影像”那一项，显示放入碟仓的是“AVCHD”碟。

●BD-5、BD-9及BD-25概念

首先说一下BD-5、BD-9。这两个词同样是国人自创的词，(BD-9偷换了官方概念)它们实际上就是前面所说的miniBD，只是D5的miniBD称之为BD-5，而D9的miniBD称之为BD-9。之所以这么叫，是有一定根据的，这就要讲一下BD-25的概念。

大家都知道，目前最通用的BD，就是单层25GB的BD，和双层50GB的BD，目前这两种BD碟的通用简称，就是BD-25和BD-50。而由此延伸，国内就将D5和D9的miniBD依此简称为BD-5和BD-9了，这倒也算有一定道理。

●DVD容量如何达到高清画质?

这是很多人最初怀疑的问题。的确，DVD的容量仍是4.5GB到8GB之间，但大家忘记了一点，如今的影像压缩技术，已经提高了不知道多少代，同样的容量下，更先进编码的影像可以达到更高的分辨率。当然，相应的，更先进编码的影像格式，也要求更复杂更快速的解码运算，这就是普通的DVD播放机无法播放miniBD的最大原因，DVD-VIDEO解码芯片已经是上个世代的产品，远远不能胜任高清影像的解码。

虽然DVD和BD之间容量的差距很大，但要知道，整张BD，除了正片以外，还追加了不少附加的内容，正是这些内容占用了不少容量，一般情况下，一部标准长度的1080p高清电影，其标准的容量会在20GB左右。而BD-9则将全部容量用于电影，那么一部1080p的BD-9单碟电影，其实际电影的容量大概是BD电影的40%。这

个数字已经比大家想像中的大了很多。在光盘容量少了近一半的情况下，画面质量自然要经过一定的压缩，才能够把整部电影放在一张D9的光盘里，但如果你见识过BD-9，就会惊叹它和BD在画质上的差异并没有想像中的大。其实类似的例子，如果你平常处理过数码照片就知道了，同样的照片，你把画质调整为80%，其结果就是容量可能小了一半以上，画面却完全看不出有多少区别。

当然，一切都要眼见为实，看看截图大家就知道了。不过书上版面有限，无法把图放得过大，更多的原尺寸截图，大家可以访问movntv.cn网址，从右上角点击进入miniBD专区，笔者截了大量的原尺寸图在上面，各位可以对照参考一下。

●真D版BD就要来了吗？

随着BD市场的发展以及技术的成熟，目前网络上已经有部分商家开始销售BD-25刻录碟，甚至部分商家的BD-25刻录碟价格已经低至40元左右。那么这是否意味着真正的D版BD就要来了呢？答案既是“YES”，也是“NO”。

真D版BD肯定是会来的，但绝没有我们想像中的那么快，目前网上销售的BD-25刻录碟对D版工业并不意味着什么，因为刻录碟的价格仍然居高不下，而且这种碟在技术上仍然不够实用，只能用2倍速刻录，你想想，刻一张25GB的BD碟，要花上一小时以上的时间……此外，要大量复制电影，就需要一个比较专业的刻录塔(就是可以同时刻录多张光碟的设备)，但BD领域要出现这样的设备，恐怕还需要一定的时间。

而之所以BD播放机和碟片价格还没有降下来，主要原因就是中国大陆的厂商还没有正式参与竞争，一旦中国大陆的厂商正式进入到BD系列产品的市场竞争，价格这才会真正做“自由落体”运动。可喜的是，目前中国大陆厂商刚刚获得了BD阵营的正式授权了，预计未来会逐步推出BD相关产品。但具体什么时候我们能够看到价格比较实惠的D版BD？这个谁也说不准，可能是半年一年，也可能会更久……但在这之前，价格高昂的25GB规格的BD-R电影也会有一小部分的市场，至于是否值得购买，则看玩家自己的需求了。

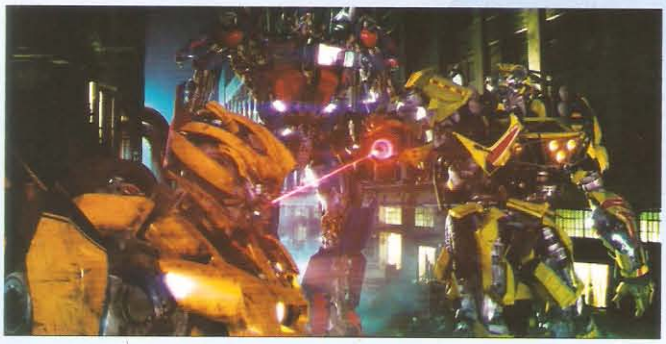
●miniBD产品已经成熟

由于真正的D版BD价格什么时候“平民化”还无法确定，miniBD就成了现在PS3玩家享受高清电影的最佳手段。也许有人愿意等上一两年，等真正的D版BD出现后才准备看高清电影(有绝对财力的读者不在此讨论范围)，那么就意味着，PS3最重要的功能之一——高清播放功能将被浪费！

而事实上，如今的miniBD已经相对较为成熟，不但价格已经低到底线，而且在效果上相较之BD也不遑多让，尤其是如今的一些BD-9型miniBD，采用的是1080p的分辨率，实际效果已经接近于真正的1080p的BD，而且还能够做到一张碟一部电影，彻底解除了以往一些高清电影观看过程中还要多次换碟的尴尬。

●刻录碟费光头？

有些人怀疑刻录碟会对光头有额外的损伤。其实这完全是不必要的担心，光头寿命是否会受到额外的影响，主要取决于碟片的质量，而与光碟是刻录碟，还是压盘厂的碟没有多大关系。也就是说，我们宁可选择一张质量好的刻录碟，也不应当迷信质量差的压盘厂的碟。其实玩D版过来的玩家，应该早对质量差的D碟深恶痛觉了吧。所以最关键的，还是要确保你买的碟质量好，而毫无疑问，刻录碟，是存在高质量碟片的。





●如何选购miniBD产品

虽然miniBD仍然属于小众市场，还只是属于高清玩家和PS3玩家的专有物，但和任何市场一样，miniBD市场也充斥着各种良莠不齐的产品。质量低劣的产品令人厌恶，不但浪费我们的钱财、时间，还把我们的心情搞坏！大家要如何购买到质量好，价格又优惠的miniBD呢？

首先是市面上出现的压盘碟，都比较少见。一种货是来自内地的，规格是1080p的单碟D9，采用真正的蓝光盒包装，但封面图质量却极为糟糕，盘的质量还行，不过问题在于，这些压盘碟的节目极少，只有大概一二十种。还有一种来自香港的压盘miniBD，采用的是全面仿原装的包装，而且连里面的说明书都有，不过除了同样节目少以外，有些节目甚至没有中文字幕。基本上，笔者不建议购买这些压盘碟。

目前市场上的主流显然还是D5以及D9的刻录碟，因为刻录碟不像压盘的碟一样有很高的量的要求(一般要上流水线压盘生产的话，其单种节目数量是要求5000到10000之间的)，所以刻录碟miniBD就可以在节目种类上毫无限制！目前笔者经常惠顾的一家miniBD碟商，其节目种类已经达到600种以上。

在购买miniBD时，笔者建议大家购买盘面有打印图案的产品，虽然同样是刻录碟，但盘面有打印后，不但变得精美了，也便于自己认出光碟的内容。实际上，碟面有打印图案的miniBD，也说明这样的碟商制作是比较认真的，并且懂电影，而且投入已经达到了一定的规模。至于其他盘面没有打印图案，只是采用手写影片名字的小作坊出品的miniBD，不推荐购买，这样的miniBD很容易出现质量问题，不但电影看得不爽，还可能对PS3有损伤！而必须列入黑名单的则是一些采用劣质贴纸盘面的miniBD，劣质的贴纸随时都会脱落，如果放入你的PS3爱机，那么贴纸就有可能在碟仓内脱落——这将导致你取不出碟，这是非常危险的！

目前BD-5的价格在6元左右，一般采用质量较差的刻录碟而且没有打印盘面的BD-5，价格会在5元以下；但质量较好且有打印盘面的，价格则稳定在6元。当然了，笔者建议购买后者。至于BD-9，价格一般在20元到30元之间，价格和BD-5差别还是比较大，一方面是D9刻录碟的成本远不止于D5刻录碟的2倍以上，另一方面BD-9一般都有封面并用蓝光盒来包装。

目前流行的BD-5和BD-9都是一碟一部电影，而且BD-5为720p电影，BD-9则为1080p电影。至于购买哪种电影，则要看大家自己的需求了。当然也要看碟的种类，目前笔者经常惠顾的miniBD碟商，D5品种为500多种，D9品种则为100多种。

●在PC上播放miniBD的注意事项

如果你需要在PC上完美播放miniBD，应该安装正确版本的POWERDVD软件，注意并不一定是最新版，而是具备了某些插件的版本。因此网上很多版本的POWERDVD都无法观看miniBD，这里笔者将自己在XP系统以及VISTA系统下测试过确定能够使用的POWERDVD软件上传到网上了。具体各位可以进入网址movntv.cn，之后点击进入miniBD专区即可找到该软件。

如果你搞不定POWERDVD，也可以考虑直接进入miniBD的光盘目录下，选取文件进行播放，但前提是你的操作系统必须是VISTA系统。在VISTA系统下，miniBD会被直接识别为BD光盘，其根目录只有一个“BDMV”文件夹，进入BDMV文件夹后，影像文件就放在“STREAM”文件夹内，双击当中的“m2ts”格式文件就可以播放影像了。(建议使用较流行的KMPLAYER软件进行播放)但这种方法播放，一些miniBD的功能就无法实现，也可能会出现无声的情况，而且无法更换音轨，也无法看到字幕。(除非字幕是固定嵌在画面上的)要看到字幕，必须自行添加外挂字幕。

值得注意的是，由于AVCHD格式也是一个比较新的影像标准，因此部分PC用户可能由于硬件的问题，即使安装了正确的POWERDVD版本，仍会无法观看miniBD。



蓝光攻略2

蓝光的最新发展及动态

文 movntv.cn michael 编 胜负师 美编 心の永恒

在经过了第一本《PS3专辑》之后，相信各位已经对蓝光已经有了基本的了解。而蓝光作为新一代的媒体，其实还处于新生阶段，因此蓝光本身也在不断的发展当中。这次的"蓝光攻略"第二集中，会主要着重于为大家介绍蓝光最新的发展动态，当然，也包括一些和蓝光相关的有趣新闻。之后当然是蓝光玩家更关心的作品推荐。

2008年3月24日 PS3升级后将直接支持BD-Live

PS3固件升级到2.2版本后开始正式支持BD-Live（2.0标准）。也就是说，只要你购买的BD当中具有BD-Live的内容，那么PS3将可以完美对应。BD-Live将允许你的蓝光播放机或是PS3，能够上网下载到和相应BD影片有关的额外内容，例如预告片、手机铃声或是玩到网络互动游戏等。SCEA高层表示，BD-Live将让影迷以一种令人兴奋的方式去享受蓝光电影。伴随着BD-Live功能的更新，索尼还同时发行了《永不止步：戴维 · 寇克斯传》（Walk Hard：The Dewey Cox Story）以及《第六日》（The 6th Day）两部BD来展示BD-Live功能。事实上，狮门公司于年初发布的《游侠》（War）和《电锯惊魂IV》（Saw IV），就已经具有BD-Live的内容了。

这次更新，也让PS3成为市面上首台支持BD-Live的蓝光播放机。

BD-Live相关报道链接：

（1）华纳电影公司2008年6月19日公布：将于2008年冬季起让旗下新发行的BD电影支持BD-Live，所提供的内容将包括手机铃声、壁纸等等内容。

（2）索尼2008年6月24日宣布：索尼影业将把BD-Live作为旗下所有BD电影的标准配置。而且索尼表示BD-Live所能做的还有很多很多。



▲这是于4月8日发行的，首部来自索尼本厂的支持BD-Live的蓝光电影《永不止步》，用户将可以通过如图的BD-Live界面，去下载观看更多的相关视频。

2008年4月3日 索尼将在今年把BD的市场份额提高到50%



索尼高层表示，索尼未来将会在高清液晶电视上内置蓝光录像机。众所周知，索尼品牌的液晶非常畅销，如果在液晶上内置蓝光录相机，那么蓝光的市场占有率将会加速提升。目前的影碟产品市场，蓝光还只有20%的市场份额（其他80%为DVD产品），而要想把将这个市场份额到年底为止提高到50%，就需要更多的手段来刺激。

早期的蓝光推广，可以说主要还是依赖了PS3的销售，现在BD市场已经有了独立发展能力，索尼的下一个目标就是加速BD市场份额的扩大。

2008年4月17日 环球终于将于7月起发布蓝光电影

作为HD-DVD曾经的最大支持者之一，环球电影公司一直以来都只发布HD-DVD格式的高清影碟。如今终于公布将把旗下的众多大片制作成BD，可谓令影迷欢天喜地。

环球于4月17日公布，来自环球阵营的BD影碟将从7月起发行，其第一部电影将是2008年上映的一部新片——科幻动作片《末日侵袭》(Doomsday)。随后，众多真正意义的大片将逐步推出，其中包括今天夏季档正准备上映的数部超大制作电影——《神奇绿巨人》(The Incredible Hulk)、《刺客联盟》(Wanted)、《地狱男爵2》(Hellboy II)及《木乃伊3》(The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor)等。当然，这些BD不可能随电影同步推出，因此这些大作BD的发行时间应该会排到年底。7月20日，配合《木乃伊3》的上映，环球将会一口气推出以往三部《木乃伊》电影的BD，包括《木乃伊》、《木乃伊归来》及外传《蝎子王》。其他2008年内已经预定要推出的大片BD还有：《美国黑帮》、《一夜大肚》及《四十岁老处男》等。

作为曾经最大的HD-DVD支持电影商之一，环球已经公布了发行BD计划，那么曾于去年8月宣布今后将只发行HD-DVD影碟的派拉蒙呢？



2008年4月18日 "蓝光2008年的销售将井喷！"

实际上，各大电影公司迫切期待消费者们升级到蓝光，是因为蓝光的发展有助长抵消这几年DVD市场的衰退，DVD市场的巅峰时期是2005年，但随后DVD市场就开始逐步下滑。2008年第一季度的DVD销售又比2007年第一季度的DVD销售减少了1.2%，然后BD产品的出现拯救了这个市场，当BD的销售与DVD的销售合起来计算时，那么，这个影碟总销售额，反而要比去年提升了1%。

狮门公司的总裁表示，他们预计蓝光产品2008年内将达到8亿甚至10亿美元以上的销售额，而2007年蓝光的销售额仅为3亿美元。

2008年4月29日 "叛逃"的派拉蒙重归BD怀抱



作为好莱坞的六大片商之一，派拉蒙公司曾经既发行HD-DVD，也发行BD，但2007年8月，派拉蒙方面突然宣布今后将只推出HD-DVD影碟，其"叛逃"行径曾让业界一片哗然。不过更想不到的是，就半年时间，HD-DVD就宣布退出江湖，派拉蒙还真是尴尬了。不过目前看来派拉蒙很快就反应过来了，并于4月29日宣布，派拉蒙旗下的电影将从5月20日起发行BD影碟。派拉蒙的首批回归BD电影不但包括A级大片，例如今年奥斯卡大热电影《血色将至》(There Will Be Blood)以及年初的怪兽惊悚片《柯洛弗档案》(Cloverfield)；也包括去年派拉蒙突然"叛逃"后，紧急中止的一些BD发行计划，例如《变脸：特别收藏版》，因此单是5月20日这一天，派拉蒙就一口气发行了20张以上的BD！

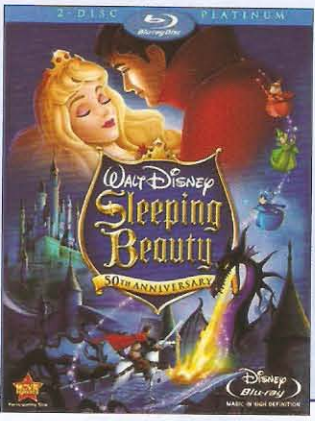
派拉蒙可不愧是好莱坞的六大片商之一，未来仍有很多电影都是让人大流口水的，像刚刚在全球大热的《钢铁侠》以及去年的超巨作《变形金刚》，其BD版都让人无比期待。

2008年5月13日 《睡美人》BD将是家庭观影体验的革命？

作为迪士尼的第一部高清BD传统动画片，迪士尼对《睡美人》的制作可谓卯足了全力，这张BD不但在正片下足功夫，还将充分使用BD-Java及BD-Live技术来保证《睡美人》能够提供最强的观影体验。

在观看《睡美人》BD时，观众将可以通过迪士尼的专有网络和朋友聊天，聊天的工具可以是你的笔记本电脑或是你的PDA，而且双方在互传信息时，还可以使用电影的片断来装饰信息（类似于QQ表情?）。观众甚至可以拉上几个网友，一起来玩在线的和动画片有关的问答游戏。当观众玩这些内容玩到一定程度时，将可以获得一种"奖励点数"，利用这些点数，观众就可以"购买"新电影的预告片，或是下载手机铃声、电脑壁纸等。看起来内容实在是丰富，还真给人一种电子游戏的感觉。

迪士尼家庭娱乐总裁表示："《睡美人》将是家庭观影体验的革命，我们将使尽全力来制作这一体验！"



2008年5月20日 立体蓝光电影离我们并不遥远了？

TDVision Systems公司宣布将推出一种新的3D技术，这项3D技术将可以在现有的BD碟片以及BD播放器上实现。据悉，目前其他的3D电影技术，如果不在专用的3D蓝光播放机上使用，将会有各种画面损失，而该公司开发的3D技术，将可以让现有的非3D蓝光播放机，也能够无损地播放3D电影，不论是画质、色彩、帧数还是解析度，都不会有损失。



而且这项3D技术，将可以直接兼容目前已经推出的3D电视，包括三星及三菱牌子的3D电视。TDVision高层表示，他们的3D技术，将会成为未来的工业标准。

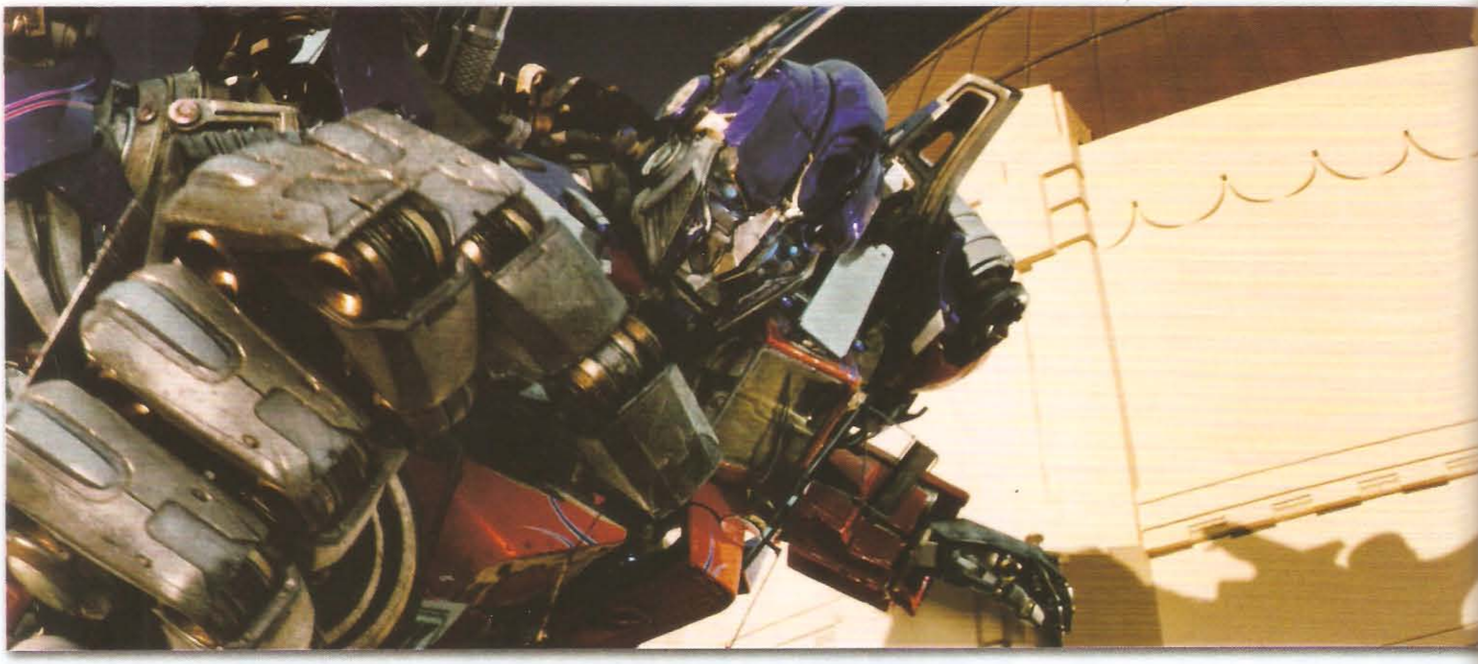
众所周知，好莱坞电影这几年的一大发展趋势就是3D立体电影，而如果能够在家中也轻松地欣赏到立体电影，那将是一种多么令人向往的享受啊！

2008年5月23日 中国厂商终于正式获得蓝光技术

蓝光光盘协会(BDA, Blu-ray Disc Association)宣布已向11家国内生产商发放授权，允许他们进行蓝光光盘、蓝光播放器等相关产品的生产，具体生产开始时间是2009年。获得蓝光授权的国内厂商有TCL、万利达、德赛等，他们自从HD-DVD宣告失败后便转向BD阵营，以求在高速发展中的高清市场中站稳脚跟。自HD-DVD退出之后，BDA的成员数目前已经增加到了187名成员，而同时"国际DVD论坛"的成员已经从240名成员减少到163名成员。

中国厂商加入蓝光阵营对于全球的高清市场来说具有很重要的意义，因为中国厂商的加入，很可能意味着蓝光系列硬件产品价格将会全面下调。这一方面将加速蓝光硬件的普及，另一方面，随着蓝光硬件成本的降低，蓝光盗版也很可能将浮出水面。

不过中国本土厂商正式进入蓝光市场还有不少阻力，尤其是专利费如何缴纳问题，有可能需要较长时间才能解决。



2008年5月28日 超级巨作《变形金刚》终于将回归BD

曾几何时，当全球影迷热切期盼《变形金刚》的BD版时，却传来派拉蒙突然公布旗下高清内容为HD-DVD独占的消息，《变形金刚》因此而无缘BD，让无数人好不失望，连“大喷”——《变形金刚》的导演迈克尔·贝都扬言他将拒绝拍摄《变形金刚2》以抗议《变形金刚》不推出BD。时隔一年，派拉蒙终于要把《变形金刚》BD“还”给我们了！据悉，预定将于9月2日发行的《变形金刚》BD双碟版，在内容上与去年的HD-DVD版相比增加了小部分独占内容，但其实HD-DVD版在内容方面就已经很丰富了，因此其BD版非常值得收藏，尤其是当中的“海量”花絮及彩蛋，绝对能够令大家大开眼界。



至于具体的内容质量方面，BD版当然也会依托BD的高容量进行提升，首先音轨会从有损的Dolby Digital-Plus 5.1格式强化为无损的Dolby TrueHD 5.1格式(码率是原来的2倍)。而视频方面也会进行重新编码，而且由导演迈克尔·贝亲自操刀，将充分利用蓝光的高码率优势。此外《变形金刚》BD也将提供BD-Live功能支持。

2008年6月18日 松下研发成功可以6倍速写入的BD-R

松下公布他们已经开发成世界首枚可6倍速写入的BD-R，并且已经预定将于7月起在日本销售，盘片规格既有单层的，也有双层的。6倍速也就意味着最高速度216Mbps（27MB每秒）的写入速度，如果是全速写入的话，那么写满一张50GB的BD-R的预计时间是30分钟。216Mbps的写入速度已经比16倍速的DVD-R还要高出20%的速度了。

由于能够6倍速写入的BD光驱已经面市，因此超前的专业用户终于可以真正得到与之匹配的6倍速BD-R了。





2008年6月23日 索尼宣布第一款BD COMBO光驱

索尼宣布他们将于今年7月在台湾率先推出用于PC的BD COMBO光驱，零售价折合为约230美元，该光驱将能够读取BD碟(当然也能读取DVD/CD)，但同时又能够刻录DVD/CD碟。

2008年6月2日 蓝光销售数已经达到1100万份

根据Redhill集团的最新统计数据，自BD从2006年发行以来，其销售数量已经达到了1100万张，这个数字是一年前同期数字的4倍。而且有数据显示，今年头5个月的BD销售数，已经超过了去年全年的总和。今年头5个月的销售最好的三部BD分别是《我是传奇》(I Am Legend)、《决斗犹马镇》(3:10 to Yuma)以及《老无所依》(No Country for Old Men)。

可以预想，今年下半年BD的销售将会取得更大的成绩，尤其是像《变形金刚》以及《睡美人》那样的超大作BD发售之后。

2008年7月8日 蓝光销售数达到1100万份

上海新索音乐有限公司宣布将在年底开始生产容量为25GB和50GB的蓝光光盘。上海新索音乐有限公司是索尼与上海两家公司共同成立的合资企业。该公司表示蓝光光盘将会在12月中旬投产，当月上海工厂的产能将达到每月50万张，后续的生产线将会按照需要逐步安装投产。

除了蓝光光盘将在中国投产外，蓝光产品在华的第一家测试中心也同时成立，制造商可以从该中心获得BD-ROM播放机的测试认证服务，这将会帮助中国企业缩短蓝光产品的上市时间，降低成本。

2008年8月10日
中国大陆首批正版蓝光影碟销售

索尼影视娱乐公司、泰盛文化有限公司和卓越亚马逊共同宣布，首批在中国大陆发行的蓝光影碟8月10日后将通过卓越亚马逊网上商城独家发售。首次引入中国正规渠道的这批蓝光光碟定价为175元，略低于国外的售价，目前已知的首批电影包括：《垂直极限》、《极限特工》、《丛林大反攻》、《蜘蛛侠3》、《反恐特警组》，这些蓝光影碟均带有中文字幕。而为了照顾中国地区没有确立蓝光标准的现状，首批引入的蓝光光碟均为全区码的，可以在任何蓝光播放器上播放。（即任何区码的PS3）



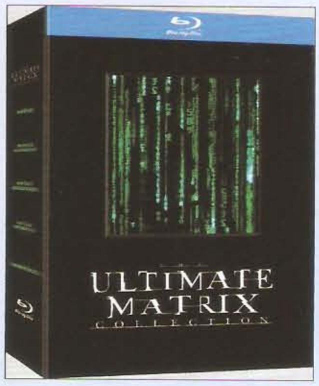


事实上，华录文化（松下华录集团特意为蓝光推广成立）在这个时间之前，就已经在中国大陆发行了《门徒》、《伤城》两部蓝光影碟，都是BD-25载体，日本压盘，这是大陆真正第一批蓝光正版影碟，不过具体时间发售未明，售价均不超过100元。

2008年7月31日
超豪华的《黑客帝国 三部曲》7碟套装公布！

又一部曾经令BD用户眼馋的HD-DVD独占电影将回到BD的怀抱！《黑客帝国 究极收藏套装》(The Ultimate Matrix Collection)预定将于10月14日发售。这套7碟装套装中，具有4张BD，3张DVD，其中前3张BD是三部曲电影，第四张BD则是《黑客帝国 动画版》的合集，这也是《黑客帝国 动画版》第一次以高清的形式出碟，这也是原来HD-DVD版所不具有的特色。该套装预定售价为129.95美元。

三部曲电影的BD及动画版的BD除了收录了高清版正片以外，还分别收录了丰富的相关幕后花絮，余下的3张DVD中，第一张是专门的iPod格式视频，而且这张碟还具有部分电脑用的媒体资料；剩下的两张DVD则是和电影相关的纪录片及更多的幕后花絮。





2008年8月2日
蓝光2011年可取代DVD？

众所周知，蓝光虽好，但DVD也实在太成功了，因此大家都在想，蓝光什么时候可以超过DVD呢？索尼影片一位高层宣称，蓝光电影光盘将在2011年彻底取代现有的DVD，他预测到2010年，蓝光和DVD的占有率就可以在60%这条线上对抗。发出如此乐观的“预报”也是有依据的，蓝光目前的销售相当喜人，2008年中期增长率从去年的9%提升到了20%，预计年底还可以达到25%。预计2008年结束，蓝光的市场总占有量将达到15%，在美国和欧洲的销售增长分别为400%和600%。

2008年8月5日
先锋宣布蓝光碟容量将可达到500GB

是的，500GB！可以保存近20部1080p高清电影。早在这个消息之前，先锋曾在7月7日就宣布他们的蓝光碟容量将可以达到400GB，1个月不到，就又提高了100GB。

之前的400GB，是采用了能够让蓝光碟由现在的双层，增加到16层的技术（单层标准容量是25GB）！而这次又多了4层，一共20层，容量也因此拔高到500GB！不过目前该技术还只存在于试验阶段。先锋已经和蓝光协会（BDA）联系，希望该技术也能成为正式的蓝光标准之一。据悉该技术需要2到4年时间才能够正式投放市场。

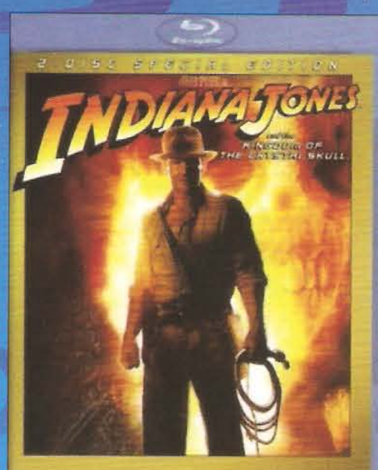
Pioneer

其他重要蓝光电影消息集合
（发售日为2008年9月31日以后的）

★Square Enix于8月2日宣布BD版《最终幻想VII 降临之子 完全版》将于2009年3月发售，同时令所有PS3机主兴奋的是，该BD版还将附送《最终幻想XIII》的试玩版，而且制作人更透露，该试玩版的游戏时间将超过《降临之子》的片长！

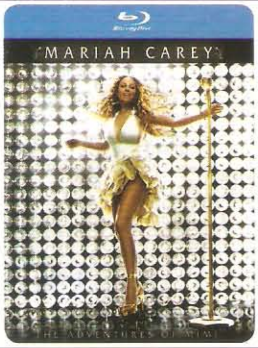
★原创CG动画电影《生化危机 退化》将于2008年底推出BD版。该CG电影的剧情将直接延用游戏版的世界观，游戏中的人气主角克莱尔与里昂两大主角将重新在本作中会合。故事的时间将设定在游戏版《生化危机4》与《生化危机5》之间。《生化危机 退化》将于年底直接在美国发行BD，日本方面会在10月份先在影院上映本片，之后再发行BD。

★今年夏季档最高票房电影之一《夺宝奇兵4》(Indiana Jones and the Kingdom of the Crystal Skull)宣布将于2008年10月14日推出BD版。5月公映的该片已经在全球拿下了7.77亿美元的惊人票房成绩！BD版将是双BD碟套装，而且所有的花絮都将是高清格式的。



蓝光的最新出碟推荐（一）(2008年4～6月，按发售时间排列)

玛丽亚·凯莉演唱会

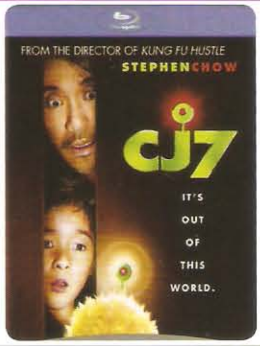


BD发行日期 | 2008年4月15日　版本 | 美版
年份 | 2006年　类型 | 音乐　容量 | 25GB×2

其唱片曾经销售高达1亿6000万张的玛丽亚·凯莉是无可置疑的歌后，虽然她的转型遭来一些人的非议，但她的歌声仍然让人无法抵挡。这张BD所记录的演唱会，是她于2006年所举行的名为“Adventures of Mimi”的演唱会，被称之为她最成功的演唱会，汇集了她出道15年的精华。

推荐指数 | ★★★★☆

长江七号



BD发行日期 | 2008年4月20日　版本 | 港版
年份 | 2008年　类型 | 科幻/喜剧　容量 | 25GB×1

周星驰历时多年推出的全新作品，作为今年的贺岁档电影推出，并在国内一举获得2亿元人民币级别的票房收入。虽然影片仍如他的上一部电影《功夫》受到褒贬不一的评价，但你无法否认这是一部无法替代的独特作品，而且搞笑也比《功夫》多了。**［本片具有中文字幕、国粤双音］**

推荐指数 | ★★★★☆

黄金罗盘

BD发行日期 | 2008年4月29日　版本 | 美版
年份 | 2007年　类型 | 魔幻/冒险　容量 | 50GB×2

曾被誉为《指环王》接班人的另一套由著名奇幻小说改编而成的电影，其全名应该是《黑暗物质三部曲之黄金罗盘》，虽然没有获得《指环王》那样的成功(美国累计票房只达到7000万美元)，但其海外票房也达到了3亿美元以上的票房，而且本片还获得了奥斯卡的“最佳视觉效果奖”。

推荐指数 | ★★★★☆

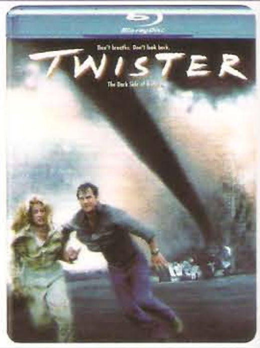


龙卷风

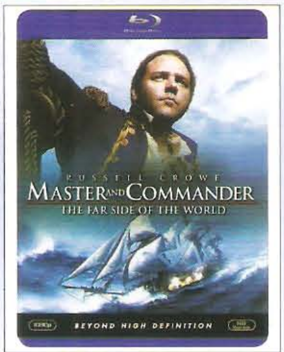
BD发行日期 | 2008年5月6日　版本 | 美版
年份 | 1996年　类型 | 灾难片　容量 | 50GB×1

龙卷风是经常侵袭美国的一种自然灾害，而这部空前的灾难片则让人身临其境地经历了可怕的龙卷风灾难。该片当年上映以后，掀起了一股灾难片的风潮，其自身也在当年创下了近5亿美元的票房纪录。不过影片已经是10多年前的了，所以画质方面无法像许多新片那样亮丽，但电影本身经典。

推荐指数 | ★★★★☆



怒海争锋

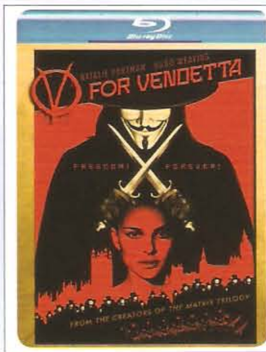


BD发行日期 | 2008年5月13日　版本 | 美版
年份 | 2003年　类型 | 冒险/战争　容量 | 50GB×1

由“角斗士”拉塞尔·克劳主演的场面壮阔的海战片，因此制作成为BD自然也是效果震撼！事实上，也只有高清版，才能够充分发挥这部电影的真正魅力。电影中，主角“幸运船长”杰克将带领船员在海上冒险、战斗。同时电影的人物刻画也与壮阔的环境描写融为一体，谓为精品。

推荐指数 | ★★★★★

V字仇杀队



BD发行日期 | 2008年5月20日　版本 | 港版
年份 | 2005年　类型 | 动作　容量 | 50GB×1

由曾经创造了《黑客帝国》三部曲的沃卓斯基兄弟负责监制的作品，电影的给人以一种超级英雄片的感觉，耍酷味十足，然而出人意表的剧情发展、意味深长的台词，以及令人震撼的结局都让人久久无法忘怀这部别致的电影。片中的主角则是大家熟悉的“史密斯先生”雨果·维文扮演的。

推荐指数 | ★★★★☆

变脸：特别收藏版

BD发行日期 | 2008年5月20日　版本 | 美版
年份 | 1997年　类型 | 动作　容量 | 50GB×1

可以说是吴宇森导演在好莱坞执导生涯的巅峰之作！不但剧本惊人，两位主演都同时扮演正邪两个性格的表演简直登峰造极，而吴氏“暴力美学”更是经由这次的高清化完美地展现出来！“特加收藏版”内容很有诚意，其中包括吴导的评论音轨、7段删节剧情、不同的结局等等。

推荐指数 | ★★★★★

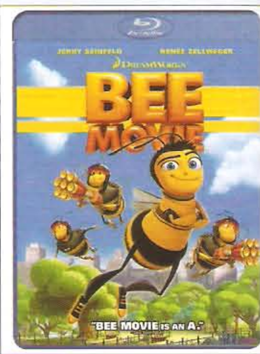


蜜蜂电影

BD发行日期 | 2008年5月20日　版本 | 美版
年份 | 2007年　类型 | 动作　容量 | 50GB×1

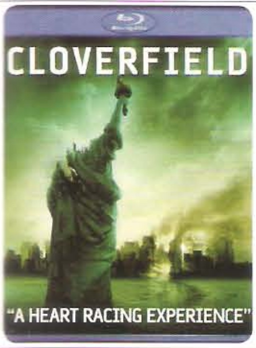
由美国的传奇情景喜剧《宋飞传》主创人杰瑞·宋飞主创并为主角配音的动画片，因此片中主角滔滔不绝的俏皮话是卖点。动画片在技术方面由于是梦工厂出品，因此蜜蜂世界鲜艳的色彩以及亮丽的画面，绝对令人身临其境，陶醉其中。BD中拥有海量的花絮内容，包括不同的结局。

推荐指数 | ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（一）（2008年4～6月，按发售时间排列）

柯洛弗档案

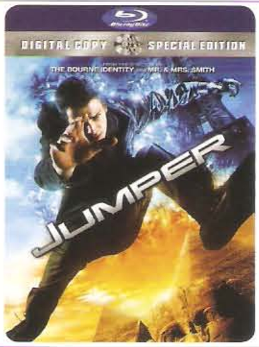


BD发行日期 2008年6月3日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 惊悚/科幻 | 容量 50GB×1

流行美剧《迷失》的制作人JJ · 亚布兰斯出手监制的创意新片。影片最具创意的地方就是把“《女巫布莱尔》式惊悚”和怪兽灾难片结合在了一起，影片采用手持摄像机的拍摄方式，让观众具有和影片中的人物一起亲临现场的感觉。影碟内容相当丰富，其中新结局的收录最令人期待。

推荐指数 ★★★★☆

越空行者



BD发行日期 2008年6月10日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 动作/科幻 | 容量 50GB×1

一部讲述能够“瞬间移动”的超能力电影，主演是因扮演《星战前传二、三》主角而闻名的海登 · 克里斯滕森，影片对于超能力的描述还是相当过瘾的，应用在吃喝玩乐加泡妞上。影碟花絮很丰富，除了评论音轨以外，还有6部纪录片，介绍了电影原著等内容。[**本片有中文字幕**]

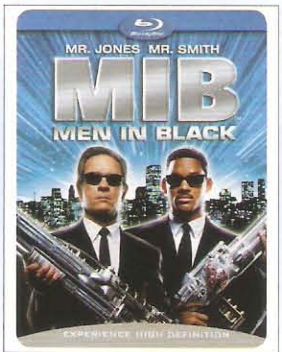
推荐指数 ★★★★☆

黑超特警

BD发行日期 2008年6月17日 | 版本 美版
年份 1997年 | 类型 动作/科幻 | 容量 50GB×1

绝对经典的科幻片之一，其惊人的想像力令人大开眼界，而且由最具票房号召力的威尔 · 史密斯主演。由于是索尼原厂推出的BD，因此各方面都被打造成BD的典范。除了海量的花絮内容之外，还有可以多人进行的互动的小游戏，还备有不少与正片不同的剧情片断。[**本片有中文字幕**]

推荐指数 ★★★★★



傻爱成金

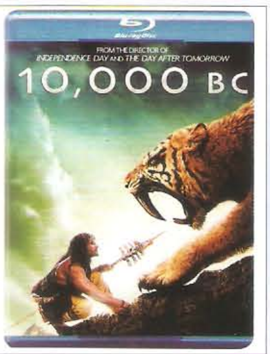
BD发行日期 2008年6月17日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 浪漫/冒险 | 容量 25GB×1

于今年情人节时段上映的爱情喜剧《傻爱成金》其实更适合于夏天看，因为片中有阳光、沙滩、碧海以及泳装。男女主角马修和凯特是一对公认的银幕情侣，这次再次演出一对欢喜冤家。本片在爱情电影中很有新意，把这几年最热的探宝题材加入剧中，爱情加探宝，有意思吧？

推荐指数 ★★★☆☆



公元前一万年



BD发行日期 2008年6月24日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 冒险 | 容量 50GB×1

这是由曾经创造了《独立日》、《哥斯拉》及《后天》等壮绝的灾难场面而闻名的德国导演艾默里奇的新片，然而遗憾的是，《公元前一万年》剧情方面过于薄弱成为这部片子的大缺点，不过在特效场面上，对史前文明的表现以及以史前巨兽作为对手展开的惊险动作戏还是相当有看头的。

推荐指数 ★★★☆☆

奇幻精灵事件薄



BD发行日期 2008年6月24日 | 版本 美版
年份 2008年 | 类型 奇幻 | 容量 50GB×1

一部由童书改编而成的奇幻电影。不过由于魔幻电影目前在美国遭冷落，所以本片在票房成绩上毫无起色，但这并不能否定本片的优秀，媒体方面也是为本片给出了大好评。值得注意的是本片充满灵气的童星主角弗莱迪 · 海默，他将在2009年上映的CG动画《铁臂阿童木》中为阿童木配音。

推荐指数 ★★★★☆

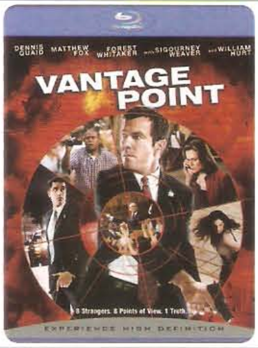
中文名	原名	电影映期	版本	推荐度	容量	备注
独闯龙潭	Commando	1985年	美版	★★★☆☆	25GB	施瓦辛格纯装B之作
27宜嫁	27 Dresses	2008年	美版	★★★☆☆	25GB	浪漫爱情剧，女主来自《一夜大肚》
门徒	Protege	2007年	港版	★★★★☆	50GB	尔冬升导演震撼之作
P.S.我爱你	P.S. I Love You	2008年	美版	★★★☆☆	25GB	浪漫爱情剧，男主角来自《300勇士》
无间道II	Infernal Affairs II	2003年	港版	★★★★☆	50GB	无间道三部曲之二
窈窕奶爸	Mrs. Doubtfire	1993年	美版	★★★☆☆	50GB	罗宾・威廉姆斯经典喜剧
以怒攻怒	Anger Management	2003年	美版	★★★☆☆	50GB	亚当・桑德勒经典喜剧
警探哈里	Dirty Harry	1997年	美版	★★★☆☆	50GB	克林特・伊斯特伍德警匪经典
遗愿清单	The Bucket List	2007年	美版	★★★★☆	50GB	杰克・尼克尔森+摩根・弗里曼两大戏骨
朱诺	Juno	2007年	美版	★★★☆☆	25GB	获得2008年奥斯卡最佳编剧
兰博1～3套装	Rambo 1～3 Box Set	–	美版	★★★☆☆	50GB三碟	史泰龙的《第一滴血》系列前三部
兰博4	Rambo	2008年	美版	★★★☆☆	50GB双碟	史泰龙亲自导演的《第一滴血》



注：已经在《PS3专辑VOL.1》中收录的BD将不再这里重复收录。

蓝光的最新出碟推荐（二）(2008年7～9月，按发售时间排列)

刺杀据点



BD发行日期 | 2008年7月1日　版本 | 美版
年份 | 2008年　类型 | 动作　容量 | 50GB×1

2008 年刚刚上映的精彩动作悬疑片，其最大的特点就是采用电影大师黑泽明的名作《罗生门》那样的手法，通过不同的角色的视角，不断地重复同一段情节，以解开谜团。美剧《迷失》主角马修 · 福克斯也担任主角之一，此外本片的画面效果之出众令人印象深刻。**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 | ★★★★☆

花样男子 第一部/第二部



BD发行日期 | 2008年7月2日　版本 | 日版
年份 | －　类型 | 爱情剧　容量 | 50GB×12

第一部推出 BD 版的日剧！《花样男子》也就是《流星花园》，神尾叶子的原作漫画至今已经售出 5800 万套，是绝对的日本销量最高少女漫画。原日剧分别于 2005 年及 2007 年播出，均获得了轰动性成功，这次推出 BD 版，也是配合 6 月 28 日《花样男子 FINAL》电影的上映。**(第二部 8 月 6 日发售)**

推荐指数 | ★★★★☆

蝙蝠侠 侠影之谜

BD发行日期 | 2008年7月8日　版本 | 美版
年份 | 2005年　类型 | 动作　容量 | 50GB×1

成功地让“《蝙蝠侠》系列”复活的经典之作！影片的风格转为写实化，任何剧情和超级英雄要素都变得极有真实性，同时极有深度的剧情及表演征服了全球所有的蝙蝠侠迷。之前本片曾只推出 HD-DVD 版，如今 PS3 机主终于能够欣赏这部经典电影了。同步推出的还有限定礼盒版，值得收藏！

推荐指数 | ★★★★★

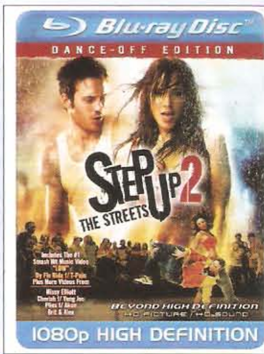


舞出我人生2

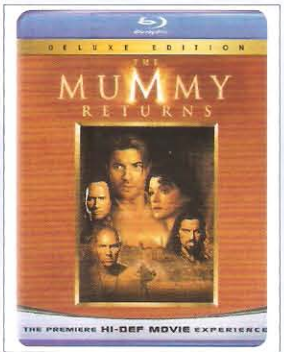
BD发行日期 | 2008年7月15日　版本 | 美版
年份 | 2008年　类型 | 音乐　容量 | 50GB×1

自从进入到高清时代以外，演唱会以及歌舞之类的影碟就特别受关注，因为在高清环境下，人们将可以身临其境地欣赏歌舞内容。而《舞出我人生》就将最激情洋溢的时尚街舞带给我们，并在影院大获成功。第二集的故事自然没有太多新意，但人们要的就是舞蹈，更多让人兴奋的舞蹈！

推荐指数 | ★★★★☆



《木乃伊》系列



BD发行日期 | 2008年7月22日　版本 | 美版
年份 | －　类型 | 魔幻/动作　容量 | 50GB×3

《木乃伊》系列可以算是最标准的爆米花电影了，当初推出之际，就以其极具想像力的惊人特效画面吸引观众，如今《木乃伊 3》即将上映，是时候重温《木乃伊》系列了，包括 1999 年的《木乃伊》、2001 年的《木乃伊归来》以及 2002 年的外传《蝎子王》，这三部都分别以单碟形式推出 BD。

推荐指数 | ★★★★☆

完美风暴



BD发行日期 | 2008年7月22日　版本 | 美版
年份 | 2000年　类型 | 灾难片/动作　容量 | 50GB×1

扣人心弦的海洋灾难片！导演沃尔夫冈 · 彼德森曾拍出过《空军一号》及《特洛伊》，主角则是大家熟悉的乔治 · 克鲁尼。我们将在本片中见识到大西洋高达 10 层楼的海浪，以及在风速每小时 193 公里的大风暴中，一条渔船的求生体验。影碟将收藏 3 条评论音轨以及 3 段制作特辑。

推荐指数 | ★★★★☆

蒸汽男孩

BD发行日期 | 2008年7月25日　版本 | 日版
年份 | 2004年　类型 | 科幻/动画　容量 | 50GB×1

由动画大师大友克洋耗时整整 9 年制作而成的心血之作，总制作费高达 24 亿日元。影片的画面不但将 19 世纪英国城市的风光和建筑描绘得美仑美奂，对各种机械设备的呈现也细腻得匪夷所思。因此可以想像，高清画面下的《蒸汽男孩》一定会为观众呈现出令人感动落泪的精美画面！

推荐指数 | ★★★★☆

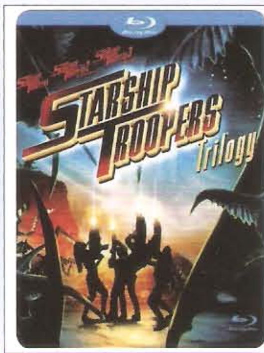


星河战队 三部曲

BD发行日期 | 2008年8月5日　版本 | 美版
年份 | －　类型 | 科幻/动作　容量 | 50GB×3

1997 年问世的《星河战队》是一部非常独特的科幻片，不论是创意还是视觉特效都颇有冲击感，该片导演是保罗 · 范霍文，他曾执导过《机械战警》及《本能》。不过除了第一集以外，《星河战队二、三》都不是由保罗执导的低成本制作，而且都是直接发行 DVD/BD 的。**(各集 BD 有单卖)**

推荐指数 | ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（二）(2008年7～9月，按发售时间排列)

穿越时空的少女



BD发行日期 | 2008年8月17日 | 版本 | 日版

年份 | 2006 | 类型 | 幻想/动画 | 容量 | 50GB×1

《穿越时空的少女》是 2006 年最受欢迎的日本动画电影，其当时在影院上映时间长达 8 个月，它也获得了第 30 届日本奥斯卡奖的最佳动画奖。影片并不是普通的日本少年动画，而是一部以穿越时空为导火线的青春爱情动画，剧本改编自日本科幻小说大师筒井康隆 1965 年的名作。

推荐指数 | ★★★★☆

孟汉娜3D立体演唱会



BD发行日期 | 2008年8月19日 | 版本 | 美版

年份 | 2008年 | 类型 | 音乐/纪录片 | 容量 | 50GB×1

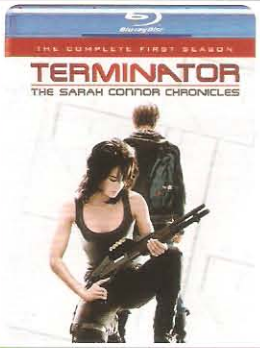
正如其名，这并不是一部剧情片，但它的确是在电影院里放映的，而且只在 3D 影院里放映，但其北美票房竟然冲到 7000 万美元！这其实是迪士尼的同名电视音乐影集所延伸出来的巡回演唱会之伪纪录片（音乐片）。不管怎样，这是一部充满动听音乐及有趣台前幕后故事的片子。

推荐指数 | ★★★★☆

终结者 莎拉·康纳传：第一季

BD发行日期 | 2008年8月19日 | 版本 | 美版

年份 | 2008年 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 50GB×3



对于这套电视剧集，有着两极化的评价，但不管怎样，这始终是以“终结者”为题的电视剧，极为难得，而且剧集中不少动作和特效场面还是花了不少血本的，用高清看一点儿也不浪费。第一季一共 9 集，这次的 BD 版也用到了 3 张碟，而且加入了丰富的花絮，包括评论音轨、删节片断等。

推荐指数 | ★★★☆☆

机动战士高达 MS IGLOO

BD发行日期 | 2008年8月22日 | 版本 | 日版

年份 | 2004年 | 类型 | 科幻/动画 | 容量 | 50GB×6



这是高达史上首部 3D CG 作品，当中所有人物和机体都是 3D 的，而且制作水准令人赞叹。故事定位为一年战争时期的外传，共分为 2 部，每部共 3 卷，第一部《一年战争密录》于 2004 年推出，第二部《黑示录 0079》于 2006 年推出。BD 版每一卷都是单独销售的。**(第二部 9 月 24 日发售)**

推荐指数 | ★★★★☆

超时空要塞 ZERO



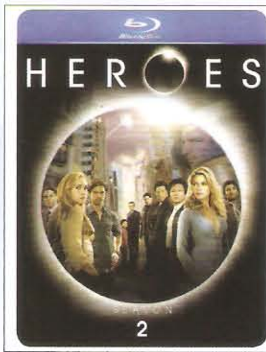
BD发行日期 | 2008年8月22日 | 版本 | 日版

年份 | 2004年 | 类型 | 科幻/动画 | 容量 | 50GB×2

为了纪念《超时空要塞》推出 20 周年，由河森正治负责主创的一套共 5 卷的 OVA。故事设定在原《超时空要塞》故事发生的一年前，画面方面，除了传统的 2D 人物，还引入了大量的 CG 来表现空战场面，素质极高，令人感动。而原《超时空要塞》人物的加入更让粉丝们大感惊喜。

推荐指数 | ★★★★☆

英雄（第一季/第二季）



BD发行日期 | 2008年8月26日 | 版本 | 美版

年份 | － | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 50GB×9

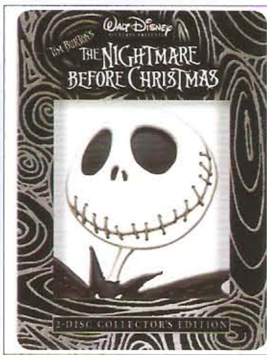
前所未有的超级英雄题材的电视剧，其剧情以及人物的超能力设计不但充满想像力，而且在屏幕上的表现也毫不差于大制作电影！早前《英雄》的高清版只出过 HD-DVD 版，这次则是第一季连同第二季同时推出了 BD 版，第一季为五碟套装，第二季为 4 碟套装。第二季还将收录全新的剧情！

推荐指数 | ★★★★☆

圣诞夜惊魂 收藏版

BD发行日期 | 2008年8月26日 | 版本 | 美版

年份 | 1993 | 类型 | 魔幻/木偶剧 | 容量 | 50GB×2



由迪士尼与鬼才蒂姆·伯顿联合推出的木偶动画片，影片用传统的模型定格方式拍摄，非常耗时但质量很高。本片不但艺术设计高超，配乐同样经典，本片甚至每年都被迪士尼放在电影院里不断重播。这次的双碟收藏版更是加入令人咋舌的丰富内容！从删节片断到全新的小短片等应有尽有。

推荐指数 | ★★★★★

黑侠

BD发行日期 | 2008年9月2日 | 版本 | 美版

年份 | 1996 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 50GB×1



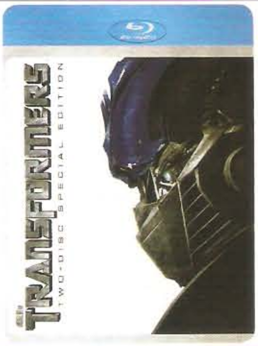
由李连杰于 1996 年主演的科幻动作片，编剧及制片是徐克，由于该片目标在于进军好莱坞，因此将李连杰功夫＋超级英雄的两大要素进行了结合，并取得了成功。李连杰在片中扮演一位拥有强大力量的高手，平常的身分是一位非常平凡的图书管理员，行动时则戴上面具成为“黑侠”。

推荐指数 | ★★★★☆

硬件集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

蓝光的最新出碟推荐（二）(2008年7～9月，按发售时间排列)

变形金刚



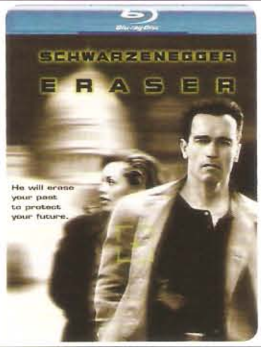
BD发行日期 | 2008年9月2日 | 版本 | 美版

年份 | 2007 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 50GB×2

绝对梦幻般电影，它完成了多少人儿时的梦想。虽然这套BD在内容上与去年的HD-DVD版一致，但仍然超值到无与伦比。导演迈克尔·贝的评论音轨及整整14段花絮特辑就让人知道其诚意可鉴，而且还隐藏着5个“彩蛋”（即隐藏内容），更令人惊讶的是，所有这些花絮几乎都是高清的！

推荐指数 | ★★★★★

蒸发密令



BD发行日期 | 2008年9月2日 | 版本 | 美版

年份 | 1996 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 50GB×1

阿诺当年的一部动作片，虽然比起他以往的片子整体上没有什么新元素，但有阿诺的演出及不错的故事又获得了成功，当年在美国也有1亿美元的票房成绩。虽然不算科幻片范畴，不过片中展示的有科幻味的新武器还是有点看头的，此外当年也有其他不少经典场面为人们所津津乐道。

推荐指数 | ★★★☆☆

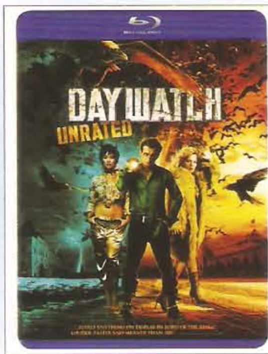
守夜人/守日人

BD发行日期 | 2008年9月9日 | 版本 | 美版

年份 | — | 类型 | 奇幻/动作 | 容量 | 50GB×2

由俄罗斯新派导演创作的两部不可思议的奇幻电影。2004年的第一部《守夜人》就因为俄国史上耗资最大的奇幻电影而备受关注，2006年第二部《守日人》再次因其华丽壮观的画面让人震惊。导演提莫更因此进军好莱坞，创造了今年红遍全球的新片《刺客联盟》！**[本片具有中文字幕]**

推荐指数 | ★★★★☆



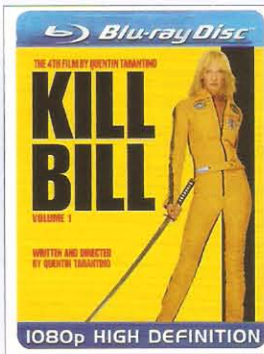
杀死比尔 卷1/卷2

BD发行日期 | 2008年9月9日 | 版本 | 美版

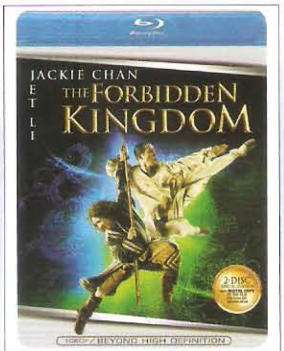
年份 | — | 类型 | 动作 | 容量 | 50GB×2

由因喜欢中国功夫片而闻名的“邪典”片导演昆汀创作的两部电影，虽然是B级片，但却被赞为“最耀眼的B级片”。影片的风格可以说没有任何拘束，一口气结合了中国功夫片、意大利西部片、日本武士电影和动画片等多种导演喜欢的类型片的风格，而B级片一贯的暴力和血腥丝毫不少。

推荐指数 | ★★★★☆



功夫之王 双碟特别版



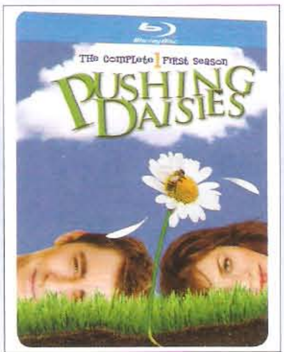
BD发行日期 | 2008年9月9日 | 版本 | 美版

年份 | 2008 | 类型 | 魔幻/功夫 | 容量 | 50GB×2

关于电影本身，已经不用太多描述，相信大家都了解。剧情方面有不少争议，但不可否认电影画面的华丽。而这个BD版，大家将可以欣赏到没有被“和谐”过的剧情，以及国内无法听到的原配英语音轨。作为双碟版，花絮支持与正片同步的“画中画”式显示，而删节片断最令人期待。

推荐指数 | ★★★★☆

灵指神探 完整第一季



BD发行日期 | 2008年9月16日 | 版本 | 美版

年份 | 2007 | 类型 | 奇幻/喜剧 | 容量 | 50GB×3

这部去年秋天开播的美剧被誉为新播美剧中最值得推荐的一部，在观众以及媒体中都获得高评价。剧集的故事和画面都应用了卡通手法，给人一种超现实的童话世界的感觉，同时还在当中添加笑料。故事极为大胆，其特效更是直逼电影水准，可以说这是一部各方面都有些特立独行的剧集。

推荐指数 | ★★★★☆

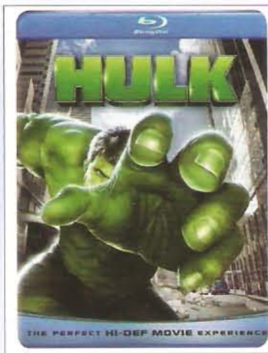
绿巨人

BD发行日期 | 2008年9月16日 | 版本 | 美版

年份 | 2003 | 类型 | 科幻/动作 | 容量 | 25GB×1

由华人大导演李安在好莱坞执导的作品，将超级英雄题材按照他自己的细腻的风格进行了结合，不过上映之后引起了争议，但其实如果能够静心欣赏，就会发现这其实是一部对人物刻画最细腻的超级英雄电影，而且从某些角度来看，本片远远胜过2008年版的《神奇绿巨人》。

推荐指数 | ★★★★☆



迷雾

BD发行日期 | 2008年9月16日 | 版本 | 美版

年份 | 2007 | 类型 | 恐怖/科幻 | 容量 | 50GB×1

根据全球最成功的小说家斯蒂芬·金的作品改编。故事中一种恐怖的神秘生物要吞蚀美国一整个小镇，神秘的生物固然可怕，但由此而引发的人性之间的斗争似乎更为可怕……负责剧本改编的弗兰克·达拉邦特曾负责过将同样出自斯蒂芬·金之手的《肖申克的救赎》改编为电影剧本。

推荐指数 | ★★★★☆



蓝光的最新出碟推荐（二）(2008年7～9月，按发售时间排列)

极速赛车手

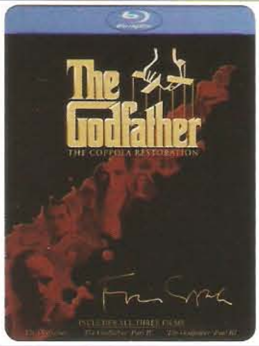


BD发行日期 | 2008年9月16日　版本 | 美版
年份 | 2003　类型 | 科幻/动作　容量 | 25GB×1

本片根据40年前的动画《马赫五号》改编，该片也是《黑客帝国》之父沃卓斯基姐弟时隔五年全新执导的作品。电影带给了大家前所未有的未来科幻赛车场面，不过沃卓斯基兄弟有些玩过了头，故事剧情方面过于偏向于像老动画那样的低龄观众，但超酷的赛车及主角的演出仍令人兴奋。

推荐指数 | ★★★☆☆

教父三部曲



BD发行日期 | 2008年9月23日　版本 | 美版
年份 | －　类型 | 犯罪/剧情　容量 | 50GB×4

好莱坞电影史上的被奉为经典的《教父》三部曲将经过最新的技术修复成高清版，不光是画面上，还包括最高级别的音轨制作。前两部《教父》更是在导演科波拉的亲自监督之下，对画面进行了逐帧的修复。套装的前三张碟是三部曲电影，第四张则都是花絮和幕后特辑，让人看了十分过瘾。

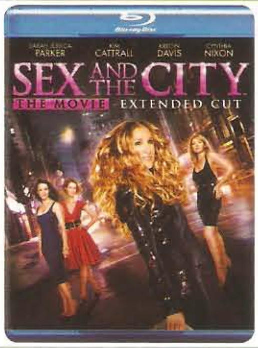
推荐指数 | ★★★★★

欲望都市 电影版（加长版）

BD发行日期 | 2008年9月23日　版本 | 美版
年份 | 2008　类型 | 爱情/时尚　容量 | 50GB×1

美国HBO电视台于1998年起推出的《欲望都市》在经过6季于2004年结束，但剧集的粉丝却仍在不断增加。电影版将对原剧集的所有疑问进行一一交代。影片仍然深刻而又大胆地探讨着性、友谊、男人与时尚的话题，片中光是各种时尚名牌的展示就足以让女性观众意乱情迷了。

推荐指数 | ★★★★☆



洛城机密

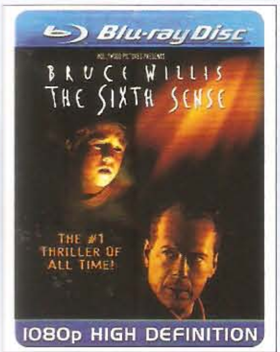
BD发行日期 | 2008年9月23日　版本 | 美版
年份 | 1997　类型 | 悬疑/罪案　容量 | 50GB×1

被誉为近乎完美的超经典影片，不论剧本还是表演都堪称完美(获奥斯卡最佳改编剧本奖)。剧情跌宕起伏，充满悬疑，而且一气呵成。而三大男主角凯文·史派西、拉塞尔·克劳及盖·皮尔斯的对手戏至今仍让人回味无穷，大美女金·贝辛格作为女配角还获得了当年的奥斯卡奖。

推荐指数 | ★★★★☆



第六感

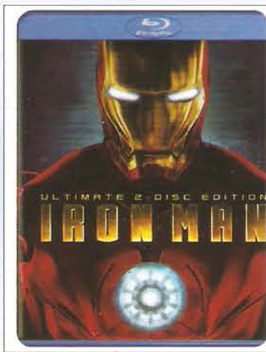


BD发行日期 | 2008年9月30日　版本 | 美版
年份 | 1999　类型 | 恐怖　容量 | 50GB×1

由布鲁斯·威利斯主演的史上最成功、最高票房的恐怖片，其全球票房高达6.7亿美元！故事超震撼的结局更是令所有观看的人都无法忘怀，而且感受到前所未有的恐怖感觉。除恐怖以外，有深度的剧情、优秀的表演及温暖的亲情都同样值得欣赏，无怪乎当年获得6项奥斯卡提名。

推荐指数 | ★★★★☆

钢铁侠

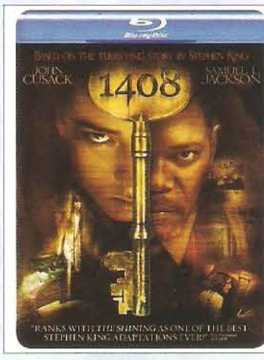


BD发行日期 | 2008年9月30日　版本 | 美版
年份 | 2008年　类型 | 科幻/动作　容量 | 50GB×2

经典漫画《钢铁侠》第一次搬上银幕，就取得了叫好叫座的超好成绩(美国超过3亿美元，全球5.7亿美元)。除了超酷的盔甲和特效场面，由好莱坞著名的问题男人小罗伯特·唐尼扮演的钢铁侠(托尼)是全片最大看点，成熟、幽默、有情趣，银幕上第一位大叔型超级英雄因此塑造成功。

推荐指数 | ★★★★★

中文名	原名	电影映期	版本	推荐度	容量	备注
纽约黑帮	Gangs of New York	2002年	美版	★★★☆☆	50GB	众星云集正剧
决胜21点	21	2008年	美版	★★★☆☆	50GB	2008年票房黑马片
银行大劫案	The Bank Job	2008年	美版	★★★☆☆	25GB	2008年大受好评犯罪片
忘掉莎拉·马歇尔	Forgetting Sarah Marshall	2008年	美版	★★★★☆	50GB	2008年优秀喜剧
如果爱	Perhaps Love	2005年	美版	★★★★☆	25GB	金城武等人主演，结合歌舞元素
爱国者游戏	Patriot Games	1992年	美版	★★★☆☆	25GB	加里森·福森动作片
末日侵袭	Doomsday	2008年	美版	★★★☆☆	25GB	2008年科幻动作片
壮志凌云	Top Gun	1986年	美版	★★★☆☆	50GB	汤姆·克鲁斯经典空战片
猎杀红十月	The Hunt For Red October	1990年	美版	★★★☆☆	50GB	肖恩·康纳利经典悬念片
赌城韵事	What Happens in Vegas: Special Edition	2008年	美版	★★★☆☆	50GB	2008年卡梅隆·迪亚兹喜剧
甜心先生	Jerry Maguire	1996年	美版	★★★☆☆	50GB	汤姆·克鲁斯爱情经典
1408幻影空间	1408	2007年	美版	★★★☆☆	50GB	史蒂芬·金小说改编，2007年优秀恐怖片
超胆侠：导演剪辑版	Daredevil: Director's Cut	2003年	美版	★★★☆☆	50GB	超级英雄电影



KILLZONE® 2

杀戮地带2	SCE/Guerrilla	主视角射击
PS3 Killzone 2		美版
2009年2月发售	1人	59.99美元
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

文 星夜 美编 anubis

从2005年5月首次亮相以CG动画一举成名，到2007年7月在E3展中首次公开实际游戏画面，再到其后各种展会、媒体展示活动中的影像、实机演示、试玩体验，你可能已经看过它的无数截图和影像，读过有关它的各种报道，而你想要知道的也许只有一点：它究竟能否兑现那段影像的承诺？



透视PS3性能潜力！

》场景的破坏

在一个强调火爆的游戏中，场景的破坏会令爽快感倍增。《杀戮地带2》并没有做到场景的完全可破坏，但是会在有需要的时候让玩家充分满足破坏欲。比如在E3 2008的一个DEMO中，玩家可以用重型武器将对面摇摇欲坠的一座楼一点一点地炸掉，先是外墙被炸成碎块，接着整座楼的一大片地方完全坍塌，地面随之浓烟四起。



》六轴手柄

《杀戮地带2》也应用了六轴手柄的特性，目前公开的应用方式是转动阀门。看到前方的阀门时，按住L1和R1键抓住阀门两端，然后旋转手柄，就可以让主角将阀门朝相应的方向转动。然后重复该动作，直到将阀门打开为止。

》灰色世界

《杀戮地带2》的画面风格十分阴郁灰暗，有人说Guerrilla Games故意用这种色调掩饰画面细节的不足，但从后期公开的画面我们可以发现它的画面细节绝不含糊，灰暗的色调是用来营造残酷肃杀的战场氛围。可能有人会不喜欢这种色调，不过当你自己进入游戏之中后，会发现其压抑氛围营造得非常到位，而且更重要的是，这种色调已融入到游戏系统中。由于整个场景一片灰暗，因此Helghast士兵的红眼或者是火箭弹的红色火焰显得尤其突出，你也可以通过淡蓝的光辉一眼辨认出我方的坦克，让你在激烈的战局中更为简单地判断周围的处境。



■炙热火红的火箭弹头及其尾部的滚滚黑烟使其在灰色的场景中极为突出，有利于辨别和躲避。

美术方向

不少试玩过《杀戮地带 2》的国外记者将画面设计视为其最出色的元素。Helghast 的头盔以及显眼的红色护目镜都很有标志性，场景中的建筑物种类也非常多样，充满了令人难忘的混凝土碉堡和工厂仓库，同时玩家周围环境的爆炸与毁坏也非常突出。爆炸与烟雾的处理是当初 E3 2005 那段 CG 动画令人难忘的原因，过去 3 年多时间里，Gurerrilla 显然也在向这一方向努力，发射火箭弹时在空中留下的黑烟轨迹有时会在画面中交错纵横，形成浓烟滚滚的氛围，与周围不断的爆炸相辉映，充分调动玩家的激情。

特别值得一提的是本作的过场动画，所有过场动画均为即时演算，游戏与动画的衔接非常完美。E3 2005 的那段 CG 以即时演算的方式重现，在战场的俯视视点、此起彼伏的爆炸和热血澎湃的音乐中，士兵们降落到地面，最后的镜头直接转为晃动的主视角，玩家就此开始操作自己的角色投入战斗。这就像在一部电影大片的高潮处，突然将控制权交给了观众，使得演出效果与投入感都大大增强。



▲这幅装束已经是PS3上最具代表性的形象之一。



▶精彩的剧情演出将随时变为玩家自己操控。



动作与重量感

流畅逼真的动作也是当初那段 CG 动画的强项，为此 Guerrilla 研发了一套强大的动作系统。看着敌人左右奔跑躲避，或者被炸弹的冲击波炸飞，一切都无可挑剔。另外一点令人印象深刻的是重量感。Helghast 士兵的移动中，你可以真真切切感觉到他们身体的重量感，感觉到沉甸甸的护盔和武器让他们的脚步沉重。在其他游戏中很难看到普通士兵都有如此真实的行动感觉。

掩体

《杀戮地带 2》的掩体使用非常简单直观，靠近箱子或墙壁边缘的时候按 L1 键，就会躲在该掩体后面。然后可以从掩体后方瞄准，接着使用左摇杆探出头来射击。由于空气中流弹四射，时刻找个掩体才是保命之道。



"杀路"地带

PS2 上的第一作《杀戮地带》被戏称为"杀路"地带，是那种一条线杀出血路的游戏，"地带"的开放性并没有体现出来。《杀戮地带2》的结构同样如此，但这并不是什么坏事。这种结构更接近于"《使命召唤》系列"，在开发者们规定好的路线前进，才可以全程将最精华、最火爆的场面呈现在玩家面前。而且虽然路线是规定的，但是怎么个打法完全由玩家自己决定，是单枪匹马用手中的武器作战，还是驾驶坦克横冲直撞任凭玩家选择。



网络晋级

《杀戮地带 2》不仅单人模式的结构类似于《COD4》，网络模式似乎也在参照《COD4》的成功经验，引入了军衔升级系统，共有 12 个等级，48 种军衔。每提高一个级别，就可以获得新能力和武器。而且各种等级军衔以兵种划分，更强调个性发展。本作的网络模式支持 32 人在线，可划分为 8 个 4 人小队战斗。玩家可以建立最多 64 人的战队，战队内又分为数个小分队，各小分队之间还可以内部竞争，获得游戏内的虚拟货币"英勇值"，用来在锦标赛中下注。



文 星夜 美编 NINA

这是PS3销量最高的第一方游戏！



恐怕所有人都不会想到，索尼在PS3上销量最高的第一方游戏竟然会是一款小工作室开发的原创越野赛车游戏，它的网络模式在PSN上人气也仅次于《使命召唤4》。扶摇直上的《机车风暴》已经成为索尼继《GT赛车》之后最成功的赛车游戏品牌，与前作仅相隔一年多，续作《机车风暴 太平洋裂谷》将会让越野赛车游戏继续攀向巅峰！

机车风暴 太平洋裂谷	SCEA/Evolution Studios		竞速
PS3	MotorStorm：Pacific Rift		美版
	2008年10月7日发售	1～16人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定

MOTORSTORM® PACIFIC RIFT

热带天堂 开放的竞速世界



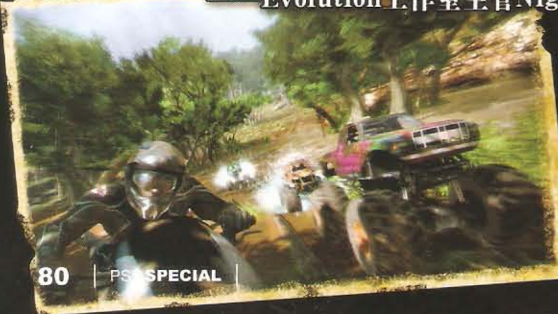
“水是一种重要的新技术，对驾驶策略有着巨大的影响。现在我们对PS3的性能更了解了，可以在不影响画面表现的情况下添加该系统，让加速与环境息息相关。”

——Evolution工作室主管Nigel Kershaw

任何玩过《机车风暴》一代的玩家想必都有被游戏中的一些小问题气得半死的时候，这部优秀的作品显然还有很多改进空间。《太平洋裂谷》不仅仅是增加新赛道和赛车了事，Evolution工作室主管Nigel Kershaw说：“我们一直在关注玩家意见，翻遍了各种论坛的讨论贴，阅读了玩家给我们写的所有邮件。我们的理念就是实现大家的所有愿望。”

《太平洋裂谷》带给玩家的是一座热带岛屿，它的惊人乐趣将会让你彻底忘记前作的纪念谷。与多数热带天堂一样，这座岛屿是南太平洋的火山岛，有非常复杂多样的地形，它的北部地区有一个大山脉，直通休眠的火山，在这里有很多沙砾与岩石，在火山顶上则是终年覆盖在皑皑白雪之中。再往北会看到一个小群落，而南面则是港湾地区和沙滩，中间则是面积最大的丛林与沼泽地带。

这座热带岛屿最有趣的地方在于采用了开放的架构，玩家可以自由选择行驶路线。与前作相比，本作的场景多样性值得称道。水将会是一个关键元素，由于在氮气加速时发动机过热的情况时有发生，因此玩家要开车经过沼泽地带的深水中，甚至迎面冲向沙滩边涌来的浪花，这样就可以令发动机冷却。如果你在场景中发现了持续有深水的赛道，就可以不间断使用氮气加速，充分享受极速狂飙的乐趣。因此这也就鼓励玩家对赛道不断进行探索。



◀本作在画面上大幅改良，热带岛屿本身就是最能考验机能的场景，本作的岛屿更是给人扑面而来的真实感。

发动机过热也须水冷！



欢迎来到丛林

本作总共有16条赛道，其中丛林舞台显然是最令人印象深刻的，也具有最强的画面和场景破坏效果，只要你有合适的赛车，其中的树木、枝叶等全部都可以破坏，多路线概念也在丛林舞台中表现得淋漓尽致。

如果你驾驶的是本作新增的大货车或者SUV，就可以在整条道路都是倒下的树木和藤蔓的情况下一往直前，但是如果是小型沙丘越野车或者摩托车，就要另寻路线了。丛林中有一些东倒西歪的树，摩托车甚至可以将这些树作为斜坡直冲而上然后腾空而起，而沙丘车可以利用其较低的底盘穿过树洞。当然，每条赛道上都隐藏着巨大的危机，在山脉地带，火山灰形成的烟云将让你难以分辨前方的道路，一不小心开到岩浆里，整个轮胎立刻就会熔化。一些湍急的河流让小型车只能绕道而行。与前作一样，场景被破坏之后的形态会保留，使得第二圈、第三圈的比赛更加危机四伏。在这种情况下，驾驶大货车会比较有利，因为可以无视大多数障碍猛冲，将路上的一切撞飞，包括对手的汽车。



▼驾驶摩托车时可以按△键做出羞辱对手的动作。



新增四人分屏模式





有趣的是，这次Evolution更加强调汽车的个性化。玩家可以对超级大货车进行改造，车手的动作和反应也会更细腻逼真。比如在翻车的时候，根据环境特点车手可能会有多种反应：他可以是一个俯冲跳出汽车，可以越过撞来的汽车，又或者在躲无可躲的情况下眼睁睁看着对手的汽车飞速压来。

本作的读盘时间将会大大加快，同屏显示的最大车辆数也会更多，并且还有四人分屏模式。在该模式下仍然会保持稳定的帧率。此外本作也计划支持Home，并且有一个面向网络比赛的定制比赛模式。

暴力赛车

Evolution提出了"暴力赛车"的概念，为本作特别新增了动作键，只要按□键并配合右摇杆，就可以猛撞向对手。驾驶大货车时显然有先天优势。但是使用动作键的代价是消耗加速槽，而且在冲撞时难免令自己的赛车稍微偏离跑道，如果不是迫不得已还是少用为妙。



◀巨轮车加速慢，最高时速也比较低，但却可以在丛林中横冲直撞。

> “《机车风暴》要的就是暴力，我们经常称之为‘暴力越野赛车’，现在能冲垮一切的超级大货车成为了暴力的象征。”
>
> ——Evolution工作室主管 Nigel Kershaw

首款原创角色扮演大作 今秋袭来

交叉利刃	Compile Heart	角色扮演
PS3 クロスエッジ		日版
预定2008年9月25日	1人	6800日元
无对应周边		对应玩家年龄：15岁以上

文 晴天 美编 NINA

X Edge クロスエッジ™

还在PS3上苦苦寻求角色扮演游戏的日式玩家有福了，集合了五大游戏厂商人气角色的本作终于在近期公布了确切的发售时间。为了改善目前PS3在日本游戏市场角色扮演游戏严重缺乏的现象，为主机进一步打开市场，这款专门针对日式传统游戏玩家而设计的作品显然已经卯足了十二分的劲，现在就让我们一起来了解一下游戏的概况，相信只要你是以下任何一个游戏系列的FANS，都应该不会对本作"SAY NO"吧。



冒险的开端

我们的故事会从主角等人被卷入时空交错的空间开始，当所有人醒来的时候，竟然惊奇地发现自己已经身处一个完全陌生的世界，周围的环境似乎只在梦境中出现过，但是当未知的魔物阻挡在众人面前时，敌人所散发出的杀气却让人感觉到一切都如现实一般存在着。正在大家手足无措的时候，一个少女的呼唤引起了所有人的注意："来到异世界的人们啊，我一直在等待着你们的到来"，而当众人见到这名少女时，她娇小的身躯和外表透露出的天真无邪却让人很难和目前所处的世界联系起来。在和少女的交谈中，众人了解到现在所处的"世界"中禁锢着许多灵魂，无论是施救者还是等待救助者都有可能是来自完全不同的时空，如果众人不能及时切断这个"世界"与外界的联系，那么总有一天它会带着所有的灵魂彻底消失……

厂商人气角色大公开

本作的一大卖点就是参与的五大厂商所派出的人气角色，虽然目前公开的实际人数并不多，但相信实际游戏中一定会有超过30名以上的同伴供玩家差遣，而借由不同的队伍组合来体验新的战斗乐趣，绝对也是很多玩家愿意尝试的事情。

Gust 参加作品：玛莉的工作室 扎尔布鲁克的炼金术士 玛娜传奇2 没落学院与炼金术士们



玛莉

声：池泽春菜

"《工作室》系列"初代的女主人公，虽然以王立魔术学校建校以来的最低成绩被录取，但是却没有因此放弃自己炼金术梦想的活泼少女。在学习的过程中曾经制造过无数乌龙事件，并且因为慎重得有点神经质的性格而卷入了很多灾难中。



诺哲

声：小野大辅

由于祖父身体行动不便，被介绍到莉莉娅家当管家的男子，经常被莉莉娅无理的要求弄得哭笑不得。他最得意的是自己超群的剑术，虽然被迫进入了以炼金术闻名的阿尔雷碧斯学院，但始终对炼金术提不起任何兴趣。



莉莉娅

声：佐藤利奈

名门贵族的大小姐，对自己充满绝对的自信，而霸道的性格经常让人下不了台。由于同样是出身于炼金术士名家，所以和水之精灵维姆签订过契约，并经常和她一起行动，最近她们一直在实行让诺哲对自己倾心的"爱情大作战计划"。



维姆

声优：门胁舞以

从莉莉娅家族的第一位炼金术士开始就和家族每代的继承人建立契约的水之精灵，实际年龄要比表面看上去大很多。性格温和，但经常会说出让人相当震惊的想法，最讨厌的事情是每次莉莉娅抓狂时扯着自己的头发摇来摇去。

Capcom 参加作品：恶魔战士



莫妮卡

声：神宫司 弥生

以满足自己欲望为人生信条的恶魔族少女，最初在魔王的保护下成为了阿斯兰特家的一员，之后由于帝王的辞世而成为了一家之主。虽然对自己目前的地位和肩上所背负的重任没有任何兴趣，但是在战斗中她却拥有不输于任何人的勇气。



菲莉西亚

声：荒木香惠

梦想成为音乐家并擅长歌舞的兽人族女孩，在系列作品的设定中最初被亲生父母遗弃在教会，幸若被西斯塔收养并抚养成人，所以在她的心目中一直认为西斯塔就是自己的"妈妈"。活泼开朗的她每天都过得非常开心，而能和人类和平共处也是她最大的愿望。



迪米特里

声：桧山修之

魔界名门的大当家，虽然总是一副自信满满的样子，不过他的魔力却十分贫乏，平时喜欢穿着绅士服来突显自己的贵族气质。100年前曾为了争夺魔界的统治权而败在魔王手下，因此一直找机会击败莫妮卡来挽回被阿斯兰特家夺走的声望。



莉莉丝

声：今井由香

在系列作品中很少提及的女子，每次在战斗前都会和莫妮卡进行融合，所以从某种意义上讲她也是支配莫妮卡精神的恶魔族少女。在本作中她被独立成为一个角色，看来在剧情上会涉及到很多她和莫妮卡之间的神秘关系。

原创的主人公们

神薙勇刀

声：日野聪

性格直爽，敢于表达自己真实想法的男主人公，而也因为这种“一根筋”的个性，很容易跟其他人发生冲突，身边的同伴也经常被拖下水。由于是古代的武术名家之后，所以对摔跤非常精通，甚至还拥有很高的“段位”，但实际上他本人并不喜欢使用这种古老的格斗技巧，从中学开始就迷上了射击运动，并经过长期的苦练而达到了“专业选手”的水平。为了帮助这个问题少年，他的家人专门请来了家庭教师对他进行课外辅导，不过每次都被他以各种各样的理由成功逃脱，当然最让人意外的还是他即便如此也能在每次的考试中获得不错的成绩。



相羽命

声：佐藤利奈

性格开朗，文武双全的少女，虽然也很精通家务事，但惟一对针线活特别头疼。或许是从小被勇刀家收养的缘故，所以和勇刀的感情非常好，而在勇刀控制不住自己情绪的时候，她也是惟一一个能令其安静下来的人。从小她就拥有“能够看到灵魂”的特殊能力，甚至还能和他们进行交流，了解一些自己都无法想像的事情。她擅长使用勇刀家祖传的薙刀攻击，但由于勇刀的父亲并不赞成女孩子习武，所以传授她此绝学的其实是勇刀的母亲。另一方面，随着年龄的增长，她逐渐感觉到自己看到“灵魂”的能力在不断减弱，心里也因此显得非常不安。



小梅

关键人物

声：野川さくら

在异世界中指引男女主人公前进的少女。目前关于她的一切情况都是一个谜，究竟她希望解救“灵魂”的目的是什么，估计只有在游戏中由玩家来亲自揭晓这个答案了。

NBGI　参加作品：魔塔大陆 在世界尽头继续歌唱的少女

莱拉

声：布施雅英

正义感十足的热血青年。不过在感情问题上却相当迟钝。虽然身穿防御力出色的盔甲，但战斗中的行动却非常迅速，而且剑术也相当出色，因为不愿意继承父亲成为行政官员而毅然加入了骑士团，为了守护诗魔法少女而战斗。

奥妮卡

声：宫崎羽衣

开朗温柔的少女，虽然平时话不多，但柔弱的外表下却有一个坚强的心。她是世界上被称为“自由操纵声音力量”的诗魔法少女，而实际的身分是人和诗魔法少女所生的第三代后裔。

弥纱

声：野川さくら

拥有丰富知识，某些复杂的东西仅用简短的语句就能解释的智慧型少女，和奥妮卡一样同样是“诗魔法少女”，并且是其中拥有“β纯血种”的极少数人群。除了冷静的分析和超强的动手能力外，她完全没有任何运动神经，甚至还有恐高症。

修蕾莉娅

声：酒井香奈子

“魔塔大陆世界”塔的管理者，身体被一层装甲包裹并担任着重要的职责。由于对其他事物没有任何感情，所以在发生紧急情况时总能保持绝对的冷静并作出最正确的判断。和她性格不太相符的是，她居然是不折不扣的路痴，完全没有方向感。

日本一　参加作品：魔界战记

艾特娜

声：半场友惠

拥有强大魔力，整体实力甚至超过魔王的女子，外表看上去还是个小女孩，但其实已经有1400多岁了。总喜欢事情的发展朝自己希望的方向发展，所以绝对不允许有妨碍自己的人出现。

普利尼

声：间岛淳司

艾特娜雇佣的忠实随从，而逆来顺受的性格也正好迎合了艾特娜的喜好，即便经常被呼来喝去也无怨无悔地完成艾特娜交给的任务。在类似企鹅的外壳下其实是人类犯下无数罪行的灵魂，最擅长的攻击是投掷炸弹。

Idea Factory　参加作品：新纪幻想 圣魔之魂/炙热之魂

缪

声：野中蓝

梦想成为勇者的少女，从勇者育成学校毕业后就一直到处解决突发事件。虽然在其他人面前总表现得非常强悍，其实内心非常细腻，不但精通家务事，在烹饪上也颇有心得，而也正因为这个原因，她总是很容易引起别人的注意和喜爱。

泽洛斯

声：加藤将之

从搬运物资到暗杀，只要是能够拿到报酬就愿意接下工作的男子，同时也因为接受过指挥官的训练，任务从来没有失败过，在委托者之间拥有很高的评价。至于他的身世到目前仍然是个谜，这或许也跟他失去记忆有一定的关系吧。

游戏关键词汇总

地图探索

由于游戏的主要目的是解放被禁锢的灵魂，所以要推动游戏剧情的发展就要在地图上通过“灵魂切断”（ソウルクリップ）的指令来发现禁锢灵魂的所在地。当然除了触发情节的地点，游戏的大地图上还隐藏着各种城镇，里面说不定还有意想不到的惊喜等待着大家哦。

地图标识一览



灵魂
搜索范围内发现的灵魂，进入其中完成情节后即可解放灵魂。



情节点
发生固定情节的地点，完成此处的迷宫后可以推动游戏剧情的发展。



记录点
利用城镇中的设施保存游戏进度，或购买装备和强化角色能力。

醒目 最新的探索画面

从游戏目前公布的画面中我们可以看到，在大地图界面的右上方会显示当前我方队伍中的成员，右下方则有G、EP、TP、PP四个数值显示，其中后三个数值曾在很多“Idea Factory”的策略角色扮演中出现过。



◀▼要在大地图上进行探索需要消费TP值，而游戏中则可以通过战斗来获得它。

迷宫的真面目

作为传统角色扮演游戏中不可或缺的探索要素，在这里可以与敌人展开战斗，或从宝箱中获得新的道具。根据目前官方公布的资料，游戏中的迷宫是负责连接多个世界的通道，例如《恶魔战士》和《魔界战记》中角色居住的魔界、《玛莉工作室》和《魔塔大陆》角色居住的幻想界都是玩家需要经常拜访的地方。另外迷宫中的道路也并非是一路平坦，如果遇到无法步行通过的地点，就需要使用各种技巧来跨越障碍，这也正好融合了“《工作室》系列”在迷宫探索中的动作要素。

这难道就是魔界的入口？



充满谜团的图书馆





用丰富的动作到达迷宫的每个角落！

战斗系统揭晓

游戏战斗的最大乐趣就是在保留“回合制战斗”的基础上，也加入了类似于“《女神侧身像》系列”的对应按键系统，即玩家可以在△、□、×、○四个键上给不同的角色设定攻击技能，通过简单的按键来体验无比爽快的战斗。

▼每回合玩家行动的时间会有一定的限制，而合理分配所有角色的AP值才能尽可能多地攻击敌人。





◀画面右上方角色头像旁的LV表示他最多能够发动的攻击次数，不知道这次还是会和武器的攻击次数挂钩吗？

醒目 连携提示

在战斗中发动任意一种攻击特技都有可能引发“连携技”，此时只要注意观察按键提示区域出现的“CHAIN”字样，将某些攻击技能按照特定的顺序发动，就能看到画面极具魄力和伤害数字惊人的“连携技”。另外除了普通攻击可以进行连携外，连携技自身也还能和其他的连携技产生各种组合，而尽量把同一个作品的角色编排在一起，应该对于发动连携技有很大的帮助。

普通攻击连携



连携技连携





▲随着战斗中连击数的升高，敌人的防御力也会归0，此时即便是最普通的攻击都能造成巨大的伤害。

TIPS

连携技的设定在很多同类型游戏中都出现过，不过由于本作可使用的同伴数量众多，所以尝试各种组合也有另外一番乐趣。而除了进攻之外，不知道在防御敌人攻击时会不会有“防御连携”的设定呢？

换装道具的魅力

为了给广大男性玩家谋福利，游戏中的所有女性角色都有“换装道具”的设定。在装备特定的“换装道具”后，查看角色状态和剧情对话的时候女性角色的外观就会发生相应的改变，同时战斗中角色的能力也会有所增减。好了，废话不多说，让我们先来一起看看目前公开的换装道具吧。



家庭教师　兔女郎装　啦啦队员　和服

主题歌确定



为本作演唱主题歌的是在日本享有“三大同人歌姬”美称的霜月遥，而根据游戏世界观创作的主题歌《Blade Of Tears》（泪光之刃）也是由之前和霜月遥有多次合作关系的Gust来负责，充满速度感的旋律配上霜月遥飘渺的歌声，是否又会让我们再次惊艳呢？

小小大星球 小小大创意

小小大星球	SCEA/Media Molecule	平台动作
PS3 LittleBigPlanet		美版
2008年10月21日发售	1~4人	59.99美元
对应PlayStation Eye摄像头		对应玩家年龄：未定

“这是一款所有PS3用户都会玩的游戏。”

英国《PlayStation官方杂志》在其前瞻报道中如此评价《小小大星球》。2008年索尼的头号重点游戏是什么？《抵抗2》？《潜龙谍影4》、《横行霸道IV》？也许都不是。当人们对各种传统大作续集翘首以待时，索尼正在酝酿一场游戏理念的革命，在它亮相的各种展会中总能看到一个麻布小子的身影——那也许才是PS3的标志性之作，是索尼的“马里奥”。

2007年3月，前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森在游戏开发者大会中宣告了“游戏3.0”时代的到来，而《小小大星球》就是这个时代的标志性产物。此后，这款用妙趣无穷的方式带来无尽可能性的游戏成为了PS3最受关注的游戏，被众多分析家视为PS3的希望所在。索尼希望通过该作告诉人们：PS3将会改变游戏的面貌。

文 清国倾城 编 星夜

美编 NINA



《小小大星球》是平台动作游戏吗？没错，它的剧情模式确实有很多基于平台动作的关卡，让你从一端跑跑跳跳地来到另一端，途中躲避各种陷阱；它是益智游戏吗？也差不多，它到处布满了考验智商的谜题；是竞速游戏吗？里面也有一些赛跑的关卡，你要追逐匍匐前进的推土机；是一个收集型游戏吗？绝对没错，你在画面中看到的一切都可以收集；是FPS游戏吗？好吧，这个也许不是……不过谁知道开发者会不会突然公布一个基于《杀戮地带2》的关卡呢？毕竟那些戴着黑色面罩的家伙已经在游戏中出现了。这游戏给人的感觉是一切都有可能，因为这个小小的大星球原本就是让你自己成为游戏设计师。



这是一个最能传达六轴乐趣的游戏！



这个可爱、简单而小巧的游戏将会是索尼的一个巨大而具有决定性意义的作品，不会输给PS3的任何大作。

让我们首先从小方面说起。在这款来自Media Molecule的游戏中，你可以像小朋友过家家一样，用纽扣、麻布、拉链等原料设计出一个麻布小人儿，到处奔跑、跳跃、做出各种动作。用方向键可以选择面部表情：扮鬼脸、咧嘴傻笑、皱眉头等等。表情也分为多种程度，按↑为微笑，再按一下就变成了大笑，又按一下就成了狂笑，笑到连舌头都吐了出来。右摇杆让它同时挥舞双臂，而按住L2和R2键，就可以分别用左右摇杆单独控制左右手臂。倾斜六轴手柄可以让它摇头晃脑。在这个游戏世界里，你可以用各种神态观察世界、跳舞玩乐，如果你选择了皱眉的表情，这时向前倾斜手柄，就可以让你的麻布小人垂头丧气地向前走。

也许你一直觉得六轴手柄本身就是PS3最大的失败，从来没有任何一款游戏因而它的动作感应功能而增加任何乐趣。但《小小大星球》绝对是一个例外，当你用六轴功能玩了几分钟之后，将会产生一种正在操纵吊线木偶的感觉，你会感觉到这简直就是六轴手柄一直都在等待的游戏。

这是一个关卡编辑器

《小小大星球》的开发商Media Molecule只不过是英国的一家刚成立没多久的新公司，这款由一个不到20人的小团队开发的游戏凭什么受到如此之高的关注？当你了解了它的整体概念之后，会发现上面所说的只不过是《小小大星球》的沧海一粟，这个可爱、简单而小巧的游戏将会是索尼的一个巨大而具有决定性意义的作品，不会输给PS3的任何大作。

《小小大星球》到底是一款什么样的游戏？相信绝大多数拥有PS3的玩家都听过它的名字，但恐怕真正能了解其乐趣的没有几个。更为确切的说，《小小大星球》并非一款游戏，而是一个世界，一个用真实的物理引擎和独特的画面风格搭建起来的世界，一个让玩家挥洒创造力的工具，它不仅拥有一个关卡编辑器——它本身就是关卡编辑器，你所创造的角色既是游戏的主角又是游戏的设计者。只要按一个键，就会出现一个思维泡沫菜单系统，一个指针以彩色的风筝线连到你的角色身上。用这个指针将各种物件放到游戏世界中，选择它们的物理属性，然后将其移动、改变形状，贴上标签、喷上图案、添加音效、导入照片、设计服装。《小小大星球》提供了一些可以挑选的模板，你也可以一切从头做起，不管是单纯地摆放那些已经做好的物品，还是设计自己的物品，都会得到意想不到的乐趣，Media Molecule将该系统称为"Pop-it"。



■在"思维泡沫"中选择各种设定。



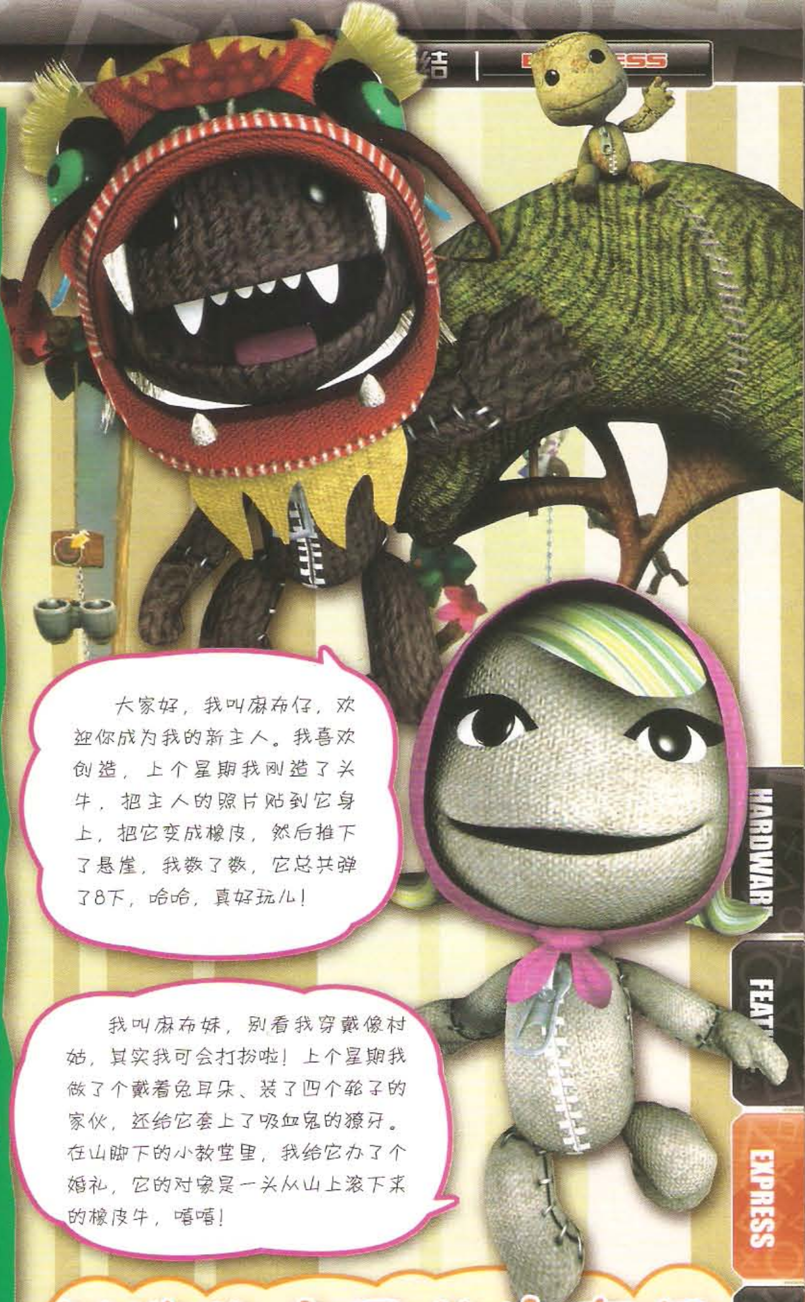
这是游戏的"3.0时代"

Media Molecule正在开发《小小大星球》时，没有人关注到这个游戏，它甚至连个名字都没有。机缘巧合之下，开发者向SCEE演示了这款游戏的创意，一向鼓励创新的SCEE立刻对其产生了好感，很快就签下了独占发行协议。SCEE和物浦工作室高级制作人Pete Smith成为了本项目的主管。SCEE内部开始对本作的创作概念产生激烈争论，他们从所谓的"Web 2.0现象"中得到了灵感，他们发现YouTube、MySpace等由网友社群建立起来的网站都获得了惊人的成功，他们相信如今的世道正是用户创意大爆炸的时期，这股潮流很快就会迅猛席卷游戏业，而PS3、PSN与《小小大星球》的组合将会为此潮流推波助澜。

对于Media Molecule来说，创造这样一款为"创造"而存在的游戏，第一步也是最艰难的一步就是创造出一个友好而有趣的界面让所有人都乐于投入到这个世界中，为此就要让人们在创造的同时享受乐趣。制作人Healey说："游戏中的关卡编辑器不是什么新玩意儿，但是过去它们通常都太复杂而烦人，或者功能非常有限，我们希望让人们能够怡然自得地坐在沙发上，握着手柄尽情做出各种古怪的东西，最重要的是，可以与朋友一起做——可以是坐在同一个沙发上的好友，也可以是网络上的朋友。"

Media Molecule希望《小小大星球》创造出一个活跃的网络社区，让人们的想像力尽情驰骋，将自己的作品上传到网络，同时下载别人创造的关卡。你可以与朋友一起建造关卡，通过PSN邀请好友到自己的小窝里一起设计关卡。为了给人们以动力，玩家可以对上传到网上的关卡打分和发表评价，在全球排行榜中靠前的关卡必然是惊世骇俗之作。更为奇妙的是，你所创造的一个个关卡不一定是彼此独立的，可以将各个关卡串联起来，比如在一个关卡中得到前往另外一个关卡的钥匙，从而形成一个完整的游戏。





创造你自己的麻布仔

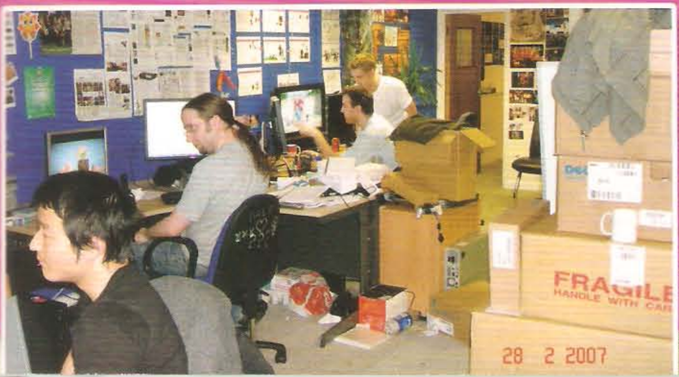


你可以选择麻布仔或麻布妹作为游戏主角，然后就可以用功能强大的定制系统打扮你的麻布仔或麻布妹。可供选择的道具很多，从帽子、眼镜到衣服裤袜都有大量丰富的选择，例如你会看到《杀戮地带》的头盔和面罩。不仅如此，光是麻布仔本身的材质也有25种选择，包括三种迷彩。而且还可以让麻布仔手上拿点东西，例如一把木剑或者一个魔杖(顶上有颗星星的木棍)，不过无法将这些道具作为武器使用。在麻布仔的身上还可以任意贴上各种贴纸。

Media Molecule·小·档案

Media Molecule由前英国著名游戏工作室Lionhead(代表作为《神鬼寓言》)员工Healey、Evans和Smith创办于2005年末，与此同时Healey独立开发的一款用完全使用鼠标操作吊线木偶战士的游戏《功夫玩偶》(Rag Doll Kung Fu)通过Valve公司的Steam网络下载服务发行。Healey说："《功夫玩偶》是我第一次面对面与发行商交流的经历，其间有不少痛苦的回忆，在游戏开发的每一个方面，从概念设计到最后的本地化翻译都经历了无数次争吵。"Healey说索尼是一家包容性很强的公司，能够让他们尽情按照自己的思路去开发游戏，能够让《小小大星球》各种天马行空的古怪创意得以实现，都要感激索尼对他们完全的信任。

▼ Media Molecule杂乱的办公室。



HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE





▲你可以在朋友玩到关卡中途的时候直接加入到游戏中，只要按PS键即可，接下来就可以与朋友一起闯关了。



▶ 使用喷气包在空中飞翔，这是本作物理引擎的强大表现之一。

游玩 Play

Media Molecule为《小小大星球》规划了大约50多个关卡，将会有一条剧情主线贯穿这些关卡。对于这个以创造为乐趣的游戏来说，剧情当然只是一个摆设，Media Molecule在不断地创造着新的关卡，并且根据这些关卡来构思剧情，因此直到2008年夏季，该作的剧情都没有最终敲定。

游戏从麻布仔的小窝开始，那是一个空旷的小地方，等待着玩家用各种物件和贴纸来改造，用PS3摄像头可以将拍摄的照片变为游戏中的贴纸。然后你会看到“造物星球”(CraftEarth)，所有关卡都分布在这个星球的各个地区，刚开始时有三个关卡可选，全部都可以单人或最多4人玩。然后你的目标是收集“绒毛”，根据你的表现，游戏会做出金银铜三个级别的评价，接着会开启1到3个关卡让玩家挑战，这些关卡可能是在不同地区，例如你刚开始时可能是在英国，接着新关卡会在欧洲其他国家甚至非洲开启。

完成了一些关卡之后，就会出现一个事关整个游戏走向的重大选择：成为“玩家”还是成为“创造者”。选择成为“玩家”就相当于选择了剧情模式，在接下来的关卡中将剧情徐徐展开。选择成为“创造者”就是为了获得新道具与物件而前进，将这些收集到的物品使用于自己的关卡设计中。

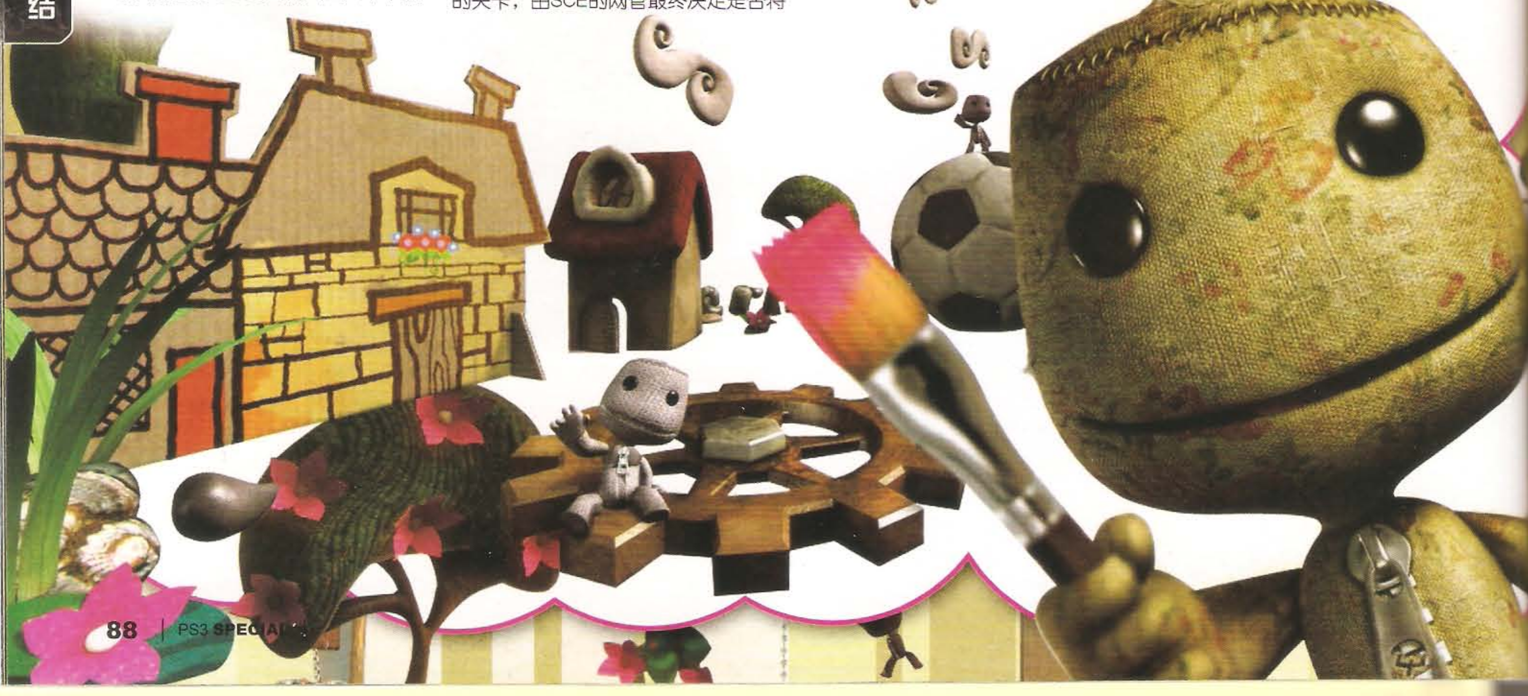
别被它可爱简单的画面所蒙蔽，这款《小小大星球》的平台动作部分还是相当有挑战性的。在你前进的过程中，会有绿色的毒气、灼热的火坑、让你像拍X光一样透视体内的电流等，这些都不会让你一碰即死，不过你要在电光火石间赶紧抽身。如果站在冰块上太久，麻布仔就会变成冰块，你要在几秒钟的时间内疯狂晃动六轴手柄将冰块抖散。一个在俄罗斯的关卡充分利用了冰面的物理特性，跳到雪橇上就可以沿着陡坡高速下滑，经过斜面时在惯性作用下凌空飞起，这时要用六轴手柄保持雪橇的平衡，才能在下一个斜坡中继续保持高速前进，途中只要经过绒毛就可以将其收集。

分享 Share

由于在《小小大星球》的关卡创造中可以导入任何图片，并将这些关卡上传到网上供人们下载，这就必然导致一些内容管理的问题。例如，你可以很轻易地想到会有人在关卡中放入色情图片，又或者放入侵犯他人版权的图片，也许还会有些商家借此机会做一个广告型关卡上传到服务器中。对于这些内容该如何处理呢？

首先是《小小大星球》的网络服务器本身就有关键词筛选功能，如果你给自己的关卡取名叫“马里奥”或者“士官长”，马上就会被服务器拒绝。但面对无数玩家上传的关卡，SCE还是希望借助网友的力量，因此为本作的社区准备了举报功能，网友可以检举内容有问题的关卡，由SCE的网管最终决定是否将这些关卡删除。如果微软想要不怀好意的造一个宣传X360的关卡，恐怕过不了几分钟就会被删除了，但也不排除索尼今后将此社区作为一个广告收入源，授权一些广告商付费提供广告型关卡。Media Molecule和SCE在游戏后自然也会提供长期的服务支持，例如提供新道具或主题。至于今后这些新内容是否需要付费购买，目前尚未明确。

上传到网上与人们分享的不仅仅只是整个关卡，也可以是关卡中的一些组件，例如用你的惊人想像力创造出来的一种奇特道具。而这些道具不会那么轻易就随便提供给其他网友，你可以设定这些道具的获取条件，例如让网友完成了关卡中的某特定条件才能得到。



创造 Create

如果你选择成为“创造者”，将会体验到本作收集与创造的乐趣，这将会比成为“玩家”更为有趣。随着收集物品的增多，创造的可能性也呈几何级数提高。如果你认为一切都从零造起太麻烦，也可以将Media Molecule已经设计好的关卡进行修改。你只要将这个关卡复制，然后粘贴到你的“小小大月亮”(所有正在制作中的关卡都会被保存在这里)，每个关卡存档文件只有200K～400K，因此你大可以尽情保存无数关卡。不过你要是给关卡中导入太多自己的照片，就会大大提高存档文件的大小。

失败乃成功之母，要设计出有趣的关卡，免不了要经历无数次失败。好在各个关卡中到处都可以发现一些影像教程，告诉你当前看到的东西是怎么造出来的。当你在某个关卡中被一头狂怒的公牛追得闯不过气来时，是否想知道这头牛是怎么来的？这些教程会手把手地教你造一头。你所创造的各种敌人在行为方式上主要是基于创造工具中提供的六种AI类型，场景中也可以放置各种会造成伤害的物体，所有物体表面都可以被赋予各种危险元素，例如着火、冰冻、放电等。此外你还可以从这些关卡中挑选自己喜欢的特殊元件，然后保存到你的“Pop-it”，你可以通过这个界面进入定制与创造工具的所有菜单选项，也可以从这个界面中选择各种想要放到关卡中的物体。游戏中预设了十来种载具，当然你也可以任意对载具进行改造。

再简单的游戏始终也要有点剧情，想要让你创造的关卡有剧情，就要在关卡中放一块白板，在上面写下关卡的故事与目标。然后设置关卡的起点与终点，该关卡就会自动提供计分与排名系统。在关卡中要是到处穿插一些意外事件肯定会使得乐趣倍增，《小小大星球》关卡编辑系统的一个有趣之处就是有“事件触发点”的概念，你可以在关卡的任意位置设置触发点，例如在抓着绳子跳过一个大裂缝的中途设置一个让绳子断掉的触发点，让麻布仔掉落到裂缝里，并进入到另一个地区。

音乐对于营造关卡氛围也是不可或缺的，除了Media Molecule自身为本作创作的音乐外，索尼也为其购买了不少歌曲的授权。更有趣的是游戏提供了一个迷你音乐混音器，你可以对这些歌曲进行编辑，将其中的部分段落截取出来放到你的关卡里作为背景音乐。今后Media Molecule也会提供新的音乐下载。将所有的组件全部安排就位后，为关卡中的各个地区设置你喜欢的物理属性，这个关卡就具备了初步的可玩性，要让你的关卡有精巧的谜题和挑战性是需要很多时间逐步调整推敲的，自己测试关卡时，可以像放录像一样暂停甚至快退，这就相当于取消上一步的设定。你也可以将这个关卡雏形发给朋友，让他们为你进行“beta测试”，将他们发现的不足之处反馈给你，让你不断完善自己的关卡。上传到网上的关卡更是可以根据网友的试玩留言进行改进。

你所创造的关卡不一定非要是平台动作游戏或者解谜益智游戏，通过可以硬盘导入照片的贴纸、可以写文字的白板以及五花八门的道具，你完全可以创造一个小小的舞台剧，拍一部自己的小电影。在这个小小大星球里，一切皆有可能。



所有正在设计中的关卡都保存在“小小大月亮”中，每一个环形山保存一个关卡，环形山越大就可以在这个关卡中放更多的道具。因此小型环形山是做迷你游戏用的，大环形山才是做大关卡用的。

▼保存在PS3中的任何图片都可以作为贴纸贴到游戏中。



“需要指出的是，你不一定要创造一个传统的关卡。你可以把它看作一个实体化的网站，是否增加游戏元素完全随你。”
——制作人Mark Healey



▶这么复杂的海盗船关卡也可以轻松创造，图中各种颜色的圆球就是玩家要收集的“绒毛”。



▼各种材料都有与现实无异的物理属性，例如图中的木头就是可以燃烧的。这样你就可以创造一个到处燃烧着熊熊火焰的关卡，然后驾驶着大卡车穿越火海。



▲在四个人一起创造关卡时，如果大家将菜单全部打开，这些菜单就会自动调整位置。

国外记者的试玩感受

“《小小大星球》是我们这一代的《马里奥》，二三十年后，你会告诉你的孩子，当年你有幸玩着这款游戏长大，那将会是你绝对不愿错过的体验。千言万语汇成一句话，如果你仍然对这款游戏持观望态度，不要再犹豫了！”——《小小大星球》FANS站LBPCentral记者Confused Cartman

《小小大星球》美版预约特典

将于10月份发售的《小小大星球》现已全面接受预订，本作的预约特典内容相当豪华，共有四大惊喜。首先是由Brady Games公司出版的《小小大星球》迷你攻略，这个迷你攻略提供的是电子书版本，让玩家可以通过它的快速教学指导深入掌握本作的各种创造功能。在实体化的赠品方面则是有印着游戏标题与麻布仔的麻布包，可以用来放游戏光碟等物。另外还有《小小大星球》贴纸书，这相当于把游戏中用各种贴纸创造关卡的乐趣实体化，收录了游戏中的众多热门贴纸，让玩家在贴纸簿上创造关卡。最后一个令人无法不心动的赠品是《天剑》主角奈璃子和《战神》主角奎托斯的特殊服装，只有提前订购游戏才能下载这两套特殊服装，这样就可以在游戏中做出麻布妹版奈璃子和麻布仔版奎托斯了！









无名英雄	SCEA/Sucker Punch		动作
PS3	inFAMOUS		美版
	2009年春发售	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：未定



如果一切陷入无政府主义状态，执法、司法和事业部门不再运作，人类将会如何生存？在这样的乱世中需要英雄，正如无数的超级英雄漫画所描绘的那样，总会有一个身怀绝技的英雄挺身而出，他将成为人们的灯塔，指引着他们走出黑暗。 文 藤曦 美编 anubis

从无名小卒 到救世英雄

INFAMOUS

SOMETHING STIRRING



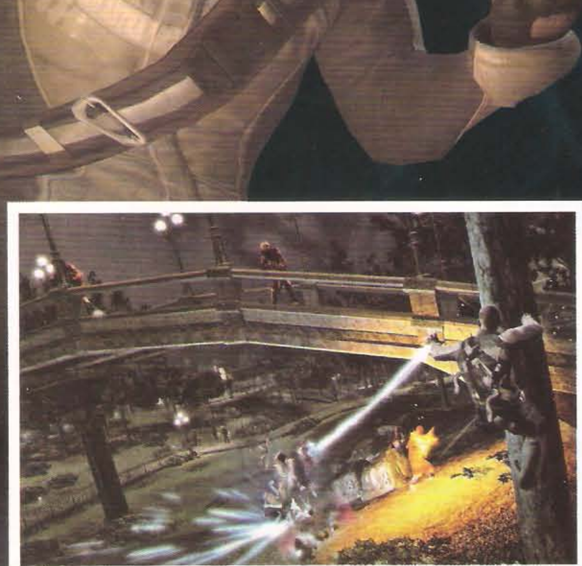
弹指一挥间 天崩地裂

远处的地平线上，宁静祥和的“帝都”(Empire City)巍然耸立，游戏的标题画面中闪烁着“Press Start”的字样。这是你第一次看到完整无缺的帝都……也是最后一次。

当你按下Start键，一场巨大的爆炸撕裂了整个市中心，全部六个城区都被大火吞噬，在爆炸的中心位置形成了一个大坑，在这个大坑的中心，一个名为戴兰（Dylan）的男子步履蹒跚，他的全身电光闪烁，触目所及处，他是惟一幸存的生灵。

你就是这位神秘的英雄，这座被大爆炸摧毁的帝都就是你的舞台。





从平民到英雄

Sucker Punch对于喜欢平台动作游戏的玩家来说不是一个陌生的名字，他们的《狡狐大冒险》名声颇为响亮，但这次他们的PS3处女作却是一个截然不同的作品。这个在卡通风格的平台动作游戏类型中奋斗了6年的开发商想要证明他们在其他领域的天赋。Sucker Punch创始人Brian Fleming说：“当我们看到PS3时，就知道这次应该将目标市场转移到较高年龄层的玩家，因此我们首先想到的不是《狡狐大冒险》。”

Sucker Punch构思的是一个现代英雄传奇，充满了复杂的角色、激烈的战斗以及隐藏在迷雾中的秘密。本作的主角是戴兰，在帝都的大爆炸中拥有了驭电之力，但他并未因此一夜之间成为了穿着披风的救世主，戴兰不知道自己超能力的来源，也不知道这种能力的潜力有多大。

本作设计师Nate Fox说：“戴兰是一个普通人，生活并不是很如意，然后天崩地裂，他突然成为了世界的焦点。”Sucker Punch想要真实地描绘这样一种情形：当一个普通人突然获得了超能力，他会想做什么？大爆炸的场面之后过了一段时间玩家才能操纵戴兰，他对自己当前的处境疑惑不解，然后他接到了好友齐克（Zeke）的电话，他是一个古怪的阴谋论者，也是一个生存主义者。齐克说他对此末日之兆有个权宜之计，想要见见戴兰。但周围的建筑物正在不断坍塌，你要躲避纷纷掉落的残砖断瓦，跳过烧焦的汽车，爬上摇摇欲坠的大楼。令人意外的是，这些特技般的动作只是作为一个正常人的技能，与他的超能力无关。



达拉斯 DALLAS

帝都的世界已经分崩离析，但是通过看电视或者报纸，你将对此一无所知。所有主流媒体都在某种势力的作用下制造了假象，声称局面已经得到控制，一切很快就会走向正轨。显然事实并非如此，"幸存者之声"（Voice of Survival）就要让大家知道实情。一位名为达拉斯的男子劫持了电视台和广播电台，告诉人们食物短缺等各种严峻的生存问题。人们都很爱戴达拉斯，但却也是他让戴兰成为了帝都的公敌，他在电视台播放了一段神秘录像，在这个录像片段中戴兰在帝都大爆炸的几秒钟前打开了一个炸药包……

翠希 TRISH

在大爆炸之前，翠希曾经是戴兰的女友。她是一个医学院学生，因此在大爆炸之后她成了一个医疗志愿者，到处帮助幸存者们。翠希的姐姐死于这场大爆炸，因此当她看到达拉斯播放的录像之后，将戴兰视为杀她姐姐的凶手并与其分手。由于各种情愫与阴谋的纠缠，在本作中她与戴兰的关系非常复杂。

齐克 ZEKE

齐克是戴兰最好的朋友，他是一个思想古怪疯狂的家伙。他一直抱着生存主义思想，深信迟早会发生大灾难，为此他早已准备了大量枪支，还有一个可随时付诸行动的灾难应对计划。在各种聚会中，齐克总是向人们阐述各种阴谋理论和他的末日预言，而这次他的预言果然被印证了。他同时也相信超人能力，所以当他最好的朋友一夜之间拥有了超能电力时，他认为这是对他信念的证明。当然，对此他难免有些妒忌。

末日帝都 自由穿行

戴兰本身的业余爱好是在都市街头探索跳跃的跑酷运动，这让他有了一身矫健的身手，用这身本领他可以在屋顶上跳跃，轻而易举地爬到高楼上。Fox说："我们深信自由移动的乐趣，因此我们创造了一个让主角可与各种物体灵活互动的环境。"游戏的概念就是让玩家用简单的操作做出不简单的动作，当玩家在构成帝都的三个岛屿探索时，可以用行云流水般的动作在劫后的废墟之都中自由穿行。

与时下流行的各种自由探索型游戏一样，《无名英雄》创造了一座巨大的都市。帝都由三大岛屿构成，单靠戴兰的徒步探索显然是不现实的。Sucker Punch宣称戴兰将会有高速移动方式，这可不是像《GTA》那样随便在街上抢一辆车了事，它可是与戴兰的超能力息息相关。虽然详情尚未透露，不过我们不妨猜测一下利用电力的超级跳跃甚至是驭电而行之类的能力。如果这是一款单纯的《超人》游戏，飞翔就可以解决一切问题，但是以攀爬见长的戴兰估计是不会有这么神奇的能力。Fleming说："主角的超能力和剧情都是为游戏性而服务的。"为了让玩家多多使用戴兰的特色能力，在游戏中这种放电能力是戴兰惟一的杀敌方式，他甚至无法用枪战斗。对此开发商的官方解释是强大的电流一直充斥于戴兰的周身，因此他很难使用枪械，因为子弹会因为强大的电流而在他手中爆炸。这种身体特性造成的负面影响还有很多——凡是超级英雄就总会有弱点。

■在游戏初期戴兰的目的只是从城市里逃出去，但所有出路都已经被完全封死。



超能电力 摧毁一切！

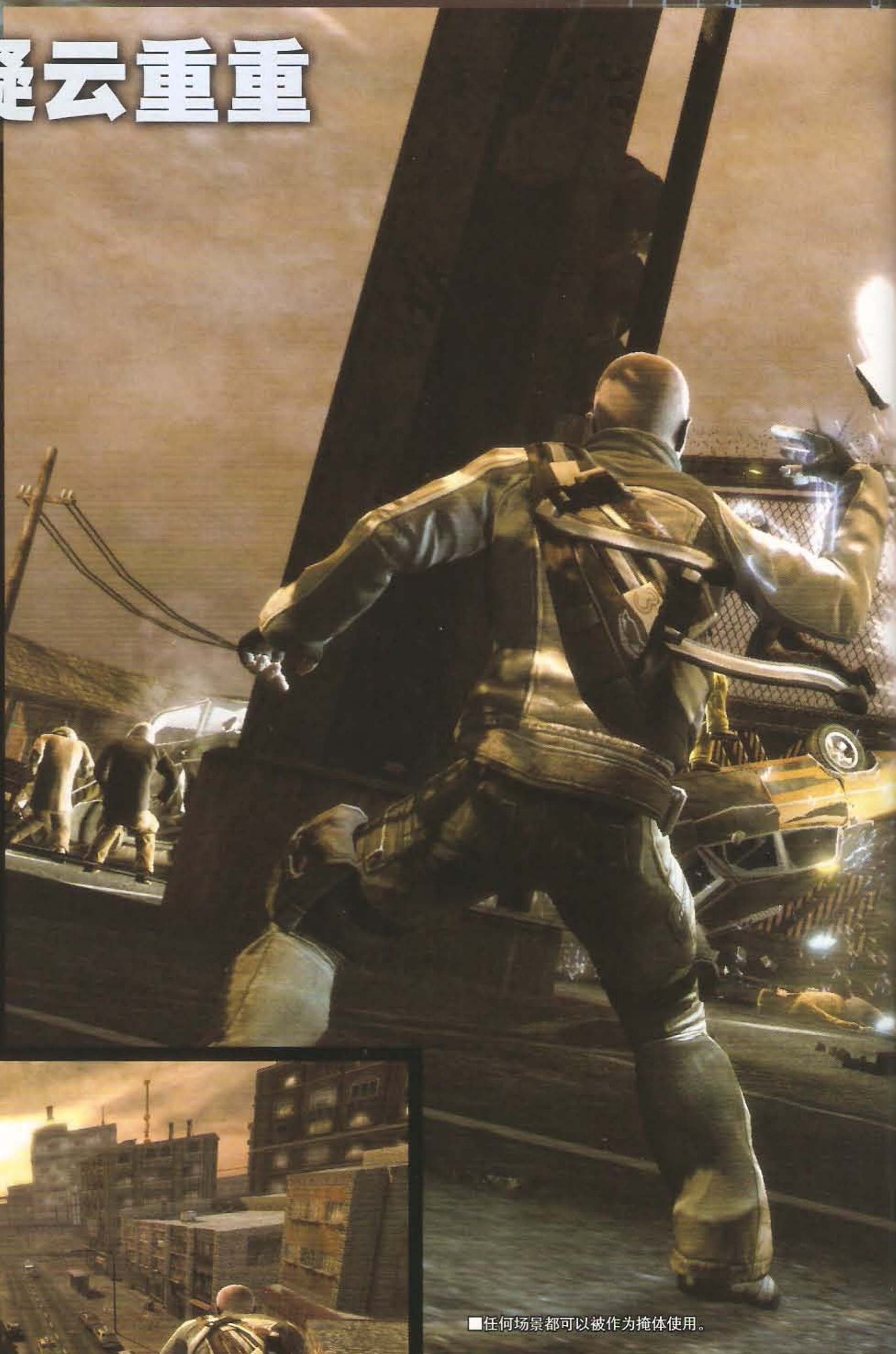
背景神秘 疑云重重

在戴兰貌似正常的身体内蕴含着汹涌澎湃的力量，这股力量让他的身体无法承受，在四处奔跑躲避危境之时，戴兰因无法抵抗体内的能量而突然晕倒，当他醒来时，已经是15天之后了。在这段时间内自然发生了很多很多的重要事件，《无名英雄》将会通过超酷的过场动画描绘这些事件。由于它本身是一部根据漫画改编的作品，因此会采用类似于《潜龙谍影》电子漫画般的处理方式。15天内的事件用了短短几格的漫画一掠而过：在大爆炸之后，帝都陷入混乱，暴乱事件四起。在幸存者中，很多人遭到了神秘瘟疫的感染，政府不得不将整个城市隔离。在这个食物稀缺、没有警察、没有消防员的危城中，人们只能用各种极端手段生存。在城市的“霓虹区”出现了一个名为“收割者”（Reapers）的帮派，他们用武力宣布取得当地的统治权。

所有超级英雄必然需要与其实力相当的宿敌，戴兰并非帝都中惟一一个因大爆炸而获得超能力的幸运者。在帝都的三个岛屿中，分别由三个帮派统治，各帮派的头目就是超能力拥有者。在第一个岛屿上，玩家碰到的第一个帮派就是“霓虹区”的“收割者”，这些穿着斗篷的家伙多数都是使用普通枪械的普通人类，也有一些精英分子拥有超能力，例如有人会瞬间移动，还会放出冲击波。

在某个公园正准备将被下毒的水源净化时，戴兰首次遭遇收割者首领。他的眼睛被喷上一种黑色粘性物质，并开始产生幻觉，这时收割者首领的声音在而耳边响起……最后是翠希治好了他，但谜团越来越多，那种粘性物质到底是什么？戴兰为何能在大爆炸中幸存？他的能力来自何处？瘟疫为何会突然蔓延？这些谜团都将在戴兰与三大帮派对抗的过程中逐渐揭开。

硬件集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



■任何场景都可以被作为掩体使用。



■末日的余辉照耀着破败的帝都。

疾风迅雷 驭电而战

当戴兰醒来后，进入帝都废墟，你会发现他并没有因为获得了超能力就变得刀枪不入，他所发展出来的一切能力都将是基于对电的使用，他可以从手中抛出闪电球，在周身产生电场击退周围的敌人，用电造出一个可以延迟爆炸的能量球。这是戴兰在游戏初期掌握的能力，与后期完全驾驭其潜力之后的能力相比可谓不值一提。到了后期他将可以从空中召唤无数闪电球，形成一场毁灭性的雷暴。

电除了用来战斗外，还有诸多有趣的用途，这才是让本作具有无穷潜力的地方。戴兰的放电能力可以用来与发电机、汽车、路灯等互动。例如，在一场战斗中，戴兰和齐克试图突破政府在大桥上布下的层层封锁。除了无数全副武装的士兵外，在这个地区还散布着一些发电机，你可以直接使用放电能力攻击敌人，把他们电死或者推下大桥。朝着发电机放电，还可以使其爆炸，将周围整片地方夷平。

戴兰的攀爬能力也让他的超能力有了更大的发挥空间。城市中的任何一个地方几乎都可以攀爬。在某个地方，敌人使用一个大炮台疯狂轰击，正面靠近它几乎是不可能的。这时就可以利用攀爬能力，翻过周围的大楼，然后降落到炮台上方，把敌人从里面揪出来，让他吃颗闪电球。由于放电能力也有着隔空取物的特点，因此场景的任何物体都可以被当作掩体使用，你可以放一束电把广告牌从墙壁上硬生生地扯下来，然后移动到自己面前当成一个移动掩体。

2009年春，PS3英雄世界欢迎莅临！



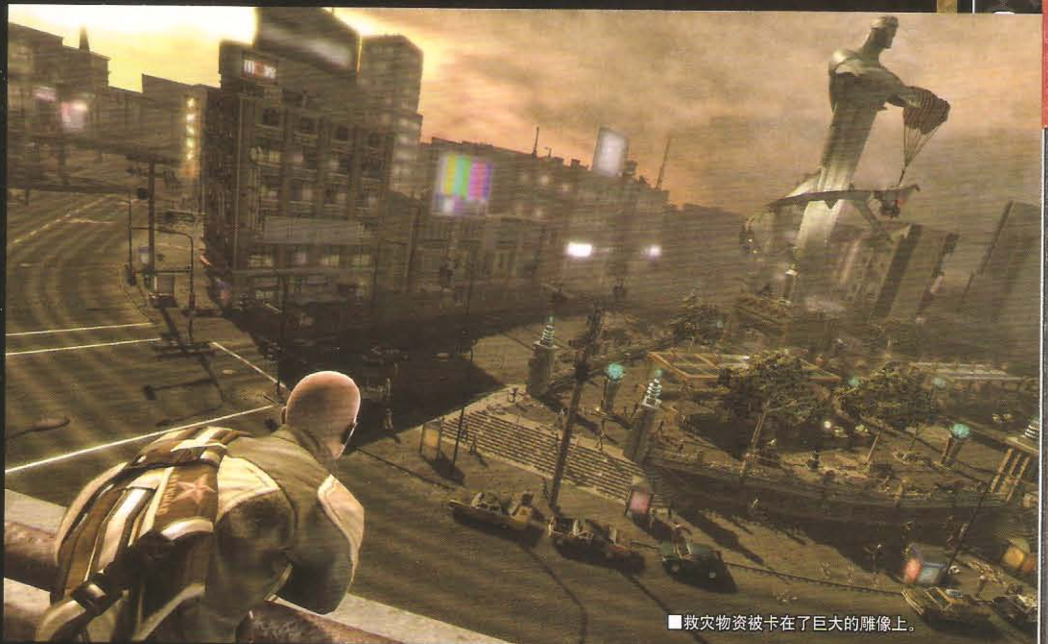
因果报应

《无名英雄》的任务发展方式与其他开放世界型游戏不同，那种在迷你地图上标出下一个剧情任务地点以及各种分支任务的做法已经过时了，Sucker Punch希望事件以一种更为自然的方式展开。例如当你在进行拆弹任务的过程中，在路上看到一个出车祸的女子正血流如注地哀求你的帮助，是弃之不顾还是承担炸弹爆炸的危险？这将是玩家在《无名英雄》中常常遇到的两难抉择。与一般游戏的道德选择系统不同，戴兰最终目的总是打倒恶势力解放城市，只是在此过程中可以路见不平拔刀相助，也可以为了更大的目标而对受难的市民们不闻不问。

你在游戏中的任何行为都会产生影响，游戏采用了一个“因果报应”系统，戴兰的行为会影响到市民对他的反应。如果常常仗义助人，就会摆脱帝都引爆者的恶名，让市民争相为你提供援助。反之如果对受害的市民们冷眼旁观，有可能让他们看到你就撒腿而跑，甚至与你为敌。

普通百姓总是容易受鼓动的，在游戏初期，戴兰与齐克来到一个广场，那是救灾物资的空投地点，然而在空投时救灾物资被卡在了大雕像上，戴兰利用他的能力爬到雕像上将物资取下，人们对他都非常感激。然而就在这时“幸存者之声”播放了那段录像：大爆炸的几秒钟之前戴兰打开了一个炸药包，火焰喷射而出，很快变成此起彼伏的大爆炸，让整个城市变成了废墟。在一阵惊骇的沉默之后，愤怒的市民冲向了戴兰……

“因果报应”系统与戴兰的能力也密切相关，积极行善会发展某些方面的能力，而某些带有恶意的行为会发展出其他一些能力。当然这并非走向善恶两个极端的巨大变化，如果你做了一些令自己也感到羞耻的错事，随时都可以为自己的行为赎罪，正如Fox所说：“在游戏的世界里没有不可饶恕的罪过。”《无名英雄》讲述的是一个普通人成长为英雄伟人的故事，至于过程如何完全取决于玩家自己，无论是场景还是战斗系统，都是为了让玩家编织自己的神话而设计。



■救灾物资被卡在了巨大的雕像上。

文 多边形 美编 NINA

METAL GEAR SOLID 4 GUNS OF THE PATRIOTS

通关时间：一周目22小时左右，全要素收集约50小时

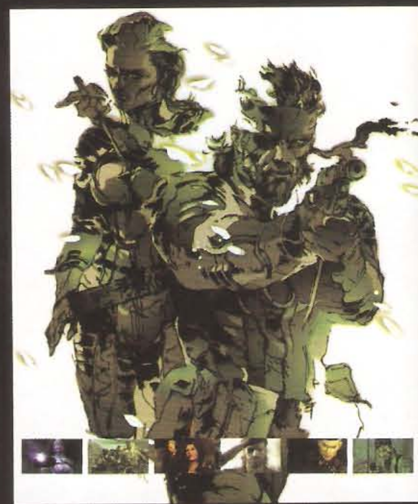
Metal Gear World Chronicle

- **193X** "哲学家(Philosophers)"组织最后一人逝世
- **1939** 科学家爱因斯坦向美国总统罗斯福递交劝说开发原子弹的书面报告
  - 第二次世界大战爆发
- **1941** 英国陆军SAS(特种空降部队)成立
- **1942** 美国OSS(战略情报事务局)成立
  - 物理学家费米的核裂变实验成功(实际领导人为物理学家奥本海默)
  - 美国陆军技术总部的"曼哈顿计划"开始实施
  - 奥塔肯(Otacon)的祖父参与"曼哈顿计划"
  - 斯大林格勒保卫战中，引领者(The Boss)成立眼镜蛇部队(Cobra Unit)
- **1944** 眼镜蛇部队参与盟军的"诺曼底登陆"战役
- **1945** 美国在新墨西哥州进行世界首次核爆实验
  - 日本的广岛和长崎遭到原子弹轰炸
  - 奥塔肯的父亲诞生
- **1946** 世界第一台电脑ENIAC制造完成
- **1947** 美国CIA(中央情报局)成立
  - 眼镜蛇部队解散
- **1949** NATO(北大西洋公约组织)成立
  - 苏联在塞米巴拉金斯克进行核爆实验
  - 德国分裂为东德与西德
- **1950** 美国总统杜鲁门下令继续研制新核弹
  - 朝鲜战争爆发
- **1951** 以色列MOSSAD(总理府情报特务局)成立
  - 美国在内华达州沙漠进行有地面部队参与的核爆实验
  - 引领者参与这次实验，被暴露在大量核辐射下
- **1952** 美国火箭专家冯・布劳恩发表火星载人飞行计划
  - 美国NSA(国家安全局)成立
- **1953** 赫鲁晓夫就任苏联共产党第一书记
  - 克里克和威尔金斯发现遗传基因DNA的双重螺旋结构
- **1954** 美国海军的世界第一艘核动力潜艇"鹦鹉螺"号首次入水
  - 美国在比基尼珊瑚岛进行水下核爆实验
  - "裸蛇(Naked Snake)"杰克乘坐第五福龙丸，被暴露在大量核辐射下
  - 苏联KGB(苏维埃联邦阁僚会议附属国家保安委员会)成立
- **1955** 爱因斯坦逝世，去世前发表废止核武器的呼吁
  - 日本广岛召开第一届禁止水下核试验会议
- **1957** 美国ICBM(洲际弹道导弹)实验成功
  - 苏联人造卫星"卫星一号"发射成功
- **1958** 美国"探险者一号"人造卫星发射成功
- **1959** 古巴革命爆发
  - 美国NACA(国家航空咨询委员会)与NASA(美国航天局)成立
- **1960** 美国U2侦察机侵犯苏联领空
  - 苏联赫鲁晓夫总书记发表声明
  - 用导弹支援实行反美政策的古巴
  - 美国国家安全局密码译员夏娃与亚当(EVA & ADAM)叛逃至苏联
- **1961** 美国与古巴断绝外交关系
  - "哲学家"组织对美国肯尼迪总统评价不满
  - 苏联宇航员尤里・加加林乘坐"东方号"载人飞船进入太空
  - 美国宇航员阿兰・谢帕德乘坐"自由7号"完成亚轨道飞行
  - 柏林墙开始建造
  - 美国陆军"贝雷帽"特种部队(第五特种部队)成立
  - 苏联在北极圈进行首次核试验
- **1962** 美国U2侦察机在古巴发现苏制导弹，古巴危机爆发

Metal Gear Solid 3 Snake Eater

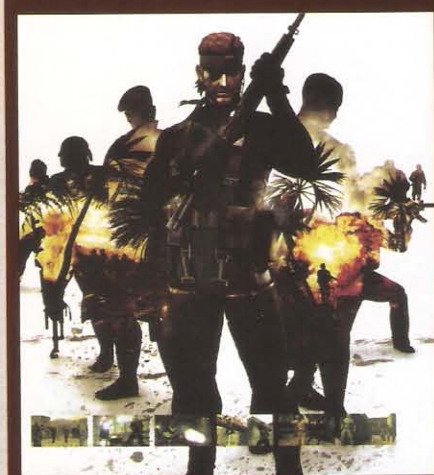
1964

第二次世界大战结束后，世界分为东西两大阵营。在成为"冷战时代"的1964年8月，美属特种部队狐狸小队(FOX)实施了"贞节行动(Virtuous Mission)"，其任务目标是单独潜入到苏联领土内，将新型兵器"峡谷虎(Shagohod)"的开发者索科洛夫(Sokolov)带到西方来。狐狸小队的特种兵代号为"裸蛇(Naked Snake)"的杰克在零点少校(Major Zero)与自己的恩师引领者(The Boss)的帮助下，成功接触到索科洛夫。然而，在格鲁乌(GRU)上校沃尔金(Volgin)和"叛徒"引领者的阻挠下，任务失败。一周后，狐狸小队继续实施"食蛇者行动(Snake Eater)"，这一次杰克的任务，不仅要救出索科洛夫，还必须摧毁"峡谷虎"，并除掉引领者。实际上美国政府的真正目的，是沃尔金上校手中的"哲学家的遗产(Philosophers' Legacy)"——一笔在二战期间由美苏以及第三大国中真正的实权者"哲学家组织"所汇集的巨额财富，而引领者的"背叛"，也是为了能够接近这笔遗产而做出的伪装。引领者为着自己的忠诚与理想，背负着叛徒的骂名献出了自己的生命，三面间谍左轮山猫(Revolver Ocelot)在战斗中被杰克所折服，在第三国女特工夏娃(EVA)的帮助下完成任务的杰克被授予了大首领(Big Boss)的称号。



Metal Gear Solid Operation Portable
Metal Gear
Metal Gear 2 Solid Snake

1970~99



1970年，哥伦比亚中部的圣海洛尼莫半岛(San Hieronymo Peninsula)，大首领退役后的狐狸小队伙同苏联地区的残留部队在这里发起叛乱。被狐狸小队秘密绑架至此的大首领与关押在同一监狱的罗伊・坎贝尔(Royal Campell)结成同盟，一起粉碎了狐狸小队领导者基恩(Gene)的计划，这次行动中大首领得知了基恩的有关"军队天堂(Armys Heaven)"的计划。归国后的大首领成立了猎狐犬部队(FOXHOUND)并担任司令官，同时他又在密谋建立"世外天堂(Outer Heaven)"计划。1995年，大首领为这个计划开发出了核搭载双足步行战车Metal Gear，并发动叛乱。猎狐犬部队新队员索利德・斯内克(Solid Snake)被派遣前去破坏这次行动，他成功摧毁了Metal Gear，粉碎了大首领的梦想。随后，大首领又在桑给巴尔再度启动"世外天堂"计划，而索利德・斯内克亦再次成功阻止大首领的叛乱。在与大首领的最终决战中，索利德・斯内克胜出，随后退役隐居在阿拉斯加。

ARSOLID 4

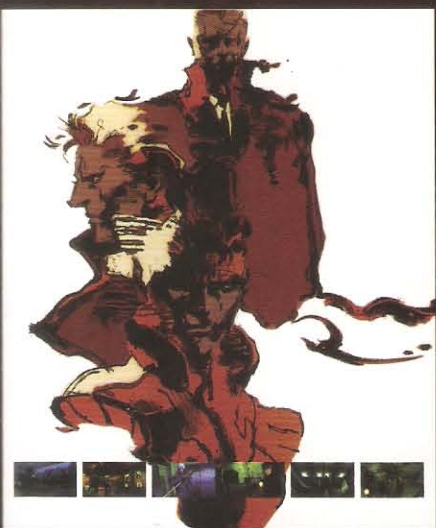
TACTICAL ESPIONAGE ACTION

潜龙谍影 4 爱国者之枪	Konami	动作
PS3	Metal Gear Solid 4 Guns of The Patriots	美版
	2008年6月12日 / 1人	59.99 美元
	无对应周边	推荐玩家年龄：17岁以上

2005

Metal Gear Solid

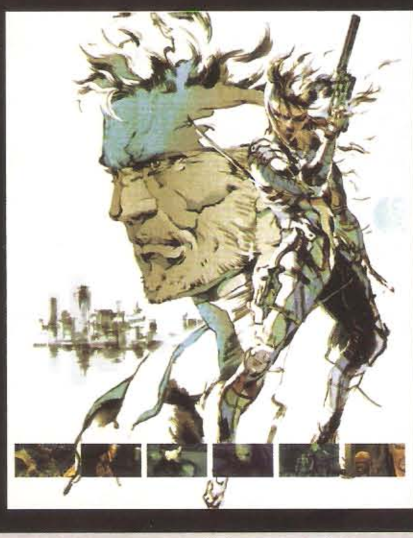
21世纪初，位于阿拉斯加的孤岛影子摩西岛(Shadow Moses Island)被利奎德·斯内克(Liquid Snake)所率领的猎狐犬部队占领，并以核打击威胁政府交出传说的战士——大首领的遗体。美国政府请求索利德·斯内克再度出山，完成解救人质并阻止核弹发射的任务。潜入该岛的索利德·斯内克得知了新一代核搭载双足步行战车Metal Gear“霸王(REX)”已经开发完成的情报，同时也得知自己与利奎德·斯内克是同为“魔童计划(Les Enfants Terribles)”的实验品，他们都是继承了大首领基因的克隆体兄弟，利奎德·斯内克的计划就是为了重现大首领的理想，重建“世外天堂”。索利德·斯内克在“霸王”开发者奥塔肯(Otacon)的协助下成功将其破坏，粉碎了利奎德·斯内克的计划。左轮山猫在与索利德·斯内克的战斗中被灰狐(Gray Fox)斩断了右臂。不过这些都只是在国防部计划内，索利德·斯内克体内被注入纳米计算机(Nano Machines)以及专门用来暗杀特定遗传基因携带者的病毒——死狐病毒(FOXDIE)，死狐病毒的存在是为了将知道Metal Gear存在的人暗杀，利奎德·斯内克便死于这种病毒。而任务结束后，索利德·斯内克再次失去了踪迹。



Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty

2007~09

影子摩西岛事件后，Metal Gear的资料与技术情报流入黑市，导致世界各地都出现Metal Gear的变种，奥塔肯与索利德·斯内克成立了反Metal Gear组织的慈善团体，对新型Metal Gear“海魔鬼(RAY)”进行追踪，并在哈德森海湾引发了油轮沉没事件后失去了踪迹，而被移植了利奎德·斯内克右臂的左轮山猫驾驶着“海魔鬼”消失在深海之中。该事件两年后，在该地点建造的巨型原油清除设施——巨壳(Big Shell)，被名为“自由之子(Sons of Liberty)”的恐怖分子所占领。政府派出猎狐犬部队的新晋队员雷电(Raiden)进入“巨壳”，在这里雷电与索利德·斯内克初次相遇，同时得知这帮恐怖分子的头目竟然是第三位继承了大首领基因的索利达斯·斯内克(Solidus Snake)。这件事之后，一直以来谜一般存在的“爱国者(Patriots)”组织逐渐浮上水面，而“巨壳”的核心部分——“玄武(Arsenal Gear)”是“爱国者”组织旗下的一个巨型AI系统，名为“G.W”。建造“G.W”的目的是为了控制全世界所有的情报，而派遣雷电的这次任务是整个试验的最终部分。索利达斯试图夺取“玄武”控制权，却被“爱国者”发现而视其为敌人。他与雷电展开了最终决战，最后死在了他亲手抚养视如己出的养子手下。



- **1963** 美国纽约印刷工持续了114天的罢工结束，周一《纽约时报》发行厚达702页的特别版
  - 苏联第一位女宇航员捷列什科娃少尉乘坐“东方-6”号返回地球
  - 美苏首脑间的直连电话热线正式启用
  - 美国、英国、苏联在克里姆林宫签署部分停止核试验条约
  - 美国总统肯尼迪遭到暗杀
  - 电影《007》第一部《诺博士》上映，《胜利大逃亡》上映
- **1964** 美国卫生署发表《吸烟导致肺癌》的研究报告
  - 越南“东京湾事件”爆发
  - “贞节行动”和“食蛇者行动”实施
  - “裸蛇”杰克获得“大首领”称号
  - 赫鲁晓夫下台，勃列日涅夫成为苏联第一书记，柯西金为总理
- **1965** 美国开始进攻北越
  - 希金特(Sigint)参与了阿帕网(ARPA)的开发
- **1966** 美国运输部开始对EMT(紧急医疗系统)制度的立案
- **1968** 苏联入侵捷克斯洛伐克
  - 美苏之间SALT(限制战略武器谈判)开始
  - 夏娃在越南河内神秘失踪
- **1969** 美国开始实施“阿波罗”登月计划
  - 阿帕网建立，互联网由此奠基
- **1970** 空降护理(Para-Medic)在华盛顿州西雅图市建立了国家第一护理系统
  - 圣海洛尼莫半岛事件爆发，“继承者计划(Successor)”失败
  - 零点少校(Major Zero)解散狐狸小队(FOX)
- **1971** 苏联发射第一座航天站“礼炮1号”
  - 大首领成立猎狐犬部队(FOXHOUND)
- **1972** 美国“阿波罗17”号发射，“阿波罗计划”终止
  - “魔童计划(Les Enfants Terribles)”开始实施，利奎德与索利德诞生
- **1973** 美国“天空实验室”航天站发射
- **1975** 美国科学作家理查德·道金斯发表《自私的基因》
- **1977** 美国三角洲特种部队(Delta Force，第一特殊作战部队D分队)成立
- **1979** 苏联入侵阿富汗，新冷战爆发
- **1981** 美国发射世界第一架航天飞机“哥伦比亚”号
- **1982** 马岛战争爆发
- **1983** 美国总统里根发表“星球大战计划”(SDI，战略防御计划)
- **1985** 苏联戈尔巴乔夫政权上台，冷战趋于缓和
- **1986** “挑战者”号事故发生，美国暂停所有发射计划
  - 苏联“和平”号航天站发射升空
  - 美国提议“全人类生物染色体分析计划”，世界规模的研究开始
  - 苏联切尔诺贝利核电站发生的核泄漏事件公开
- **1989** 柏林墙拆除
- **1990** 伊拉克入侵科威特
  - 东德与西德统一
- **1991** 海湾战争爆发
  - 苏联解体，独联体(CIS，独立国家共同体)成立
- **1994** 美国通过《禁止核试验》法案
- **1995** 联合国通过《立即停止核试验》决议
  - “世外天堂(Outer Heaven)”开始起义
- **1999** 桑给巴尔发生叛乱
  - 英国成功克隆“多利羊”
- **2000** 美日欧科学家组成“国际人类基因谱图研究”联合小组
- **2001** 美国遭受恐怖袭击，“9·11”事件爆发
- **2003** 多国部队进攻伊拉克
- **2005** 影子摩西岛(Shadow Moses Island)事件爆发
- **2007** 曼哈顿湾发生油轮沉没事件，海上污水处理设施“巨壳(Big Shell)”建立
- **2009** “巨壳”被恐怖分子“自由之子(Sons of Liberty)”占据，利奎德·山猫(Liquid Ocelot)夺取“玄武(Arsenal Gear)”的G.W设备
- **2014** 索利德·斯内克(老蛇，Old Snake)在战场现身

入门篇

基本操作列表

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角/准星
↑↓	调整望远镜/狙击镜视距
←→	FPS模式下倾斜身体
×	轻按蹲下/重按趴下/跑动中翻滚
○	重新填弹/确定键
△	举枪时切换越肩或主视点/动作键*
□	开启/关闭自动瞄准
R1	举枪时射击/CQC动作键
R2	按住打开武器菜单/轻按装卸
R3	恢复默认视点/举枪时切换身位
L1	举枪瞄准
L2	按住打开道具菜单/轻按装卸
开始键	打开游戏菜单
选择键	打开Codec画面**

*动作键包括开柜门、翻越矮墙、抓住边沿、爬梯、使用固定武器、进出垃圾箱以及某些特定QTE动作等

**需在Option菜单中将选择键设置为该功能

主菜单列表

项目	说明
NEW GAME	选择一个难度并开始新游戏。
LOAD GAME	读取存档，在读取画面稍等一会儿可以看到有关当前存档的详细信息。
MISSION BRIEFING	任务简报，需读取存档并根据存档进度查看当前可以查看的任务简报，否则只能查看第一个任务简报。
OPTIONS	选项菜单，调整游戏中的各项设定。
PHOTO ALBUM	查看在游戏中使用照相机(Camera)拍摄的照片。
VIRTUAL RANGE	VR训练场，如果选择"Start with saved data"可以读取存档并使用当前存档进度中你所获取的所有武器与装备，如果选择"Start without saved data"则只能使用一些基本武器与装备。
METAL GEAR ONLINE	进入"潜龙谍影在线"多人联网游戏。
EXTRAS	奖励选项，这里可以联网下载官方提供的迷彩与iPod歌曲，并可输入由Konami官方提供的密码获得特别奖励。

游戏菜单列表

项目	说明
CODEC	进入Codec画面，若在Option菜单中将选择键设置为"进入Codec"，即可直接进入。
WEAPONS	进入武器装备画面。在这里可以将武器选入装备栏中，这样在游戏中按R2键才能选择使用。按L1键可以查看当前武器的详细信息，按L2键可以对武器进行改造，按△键购买当前武器所使用的子弹。
ITEMS	进入道具装备画面。在这里可以将道具选入装备栏中，这样在游戏中按L2键才能选择使用。按L1键可以查看当前道具的详细信息。
CAMOUFLAGE	进入迷彩装备画面。在这里可以调整迷彩装(Sneaking Suit)、战斗背心(Command Vest)以及特殊服装。默认状态下，迷彩装是设置为自动感应模式(Automatic Mode)，你也可以手动调整迷彩装饰。
DREBIN'S SHOP	进入德瑞宾商店。在这里可以购买武器弹药，或对武器与装备进行升级。
BRIEFING	
OPTIONS	与主菜单中的选项菜单一样，详见后表。
SAVE	存储游戏进度。

选项菜单列表

（从上至下，英文日文共通）

类别	选项	作用
Control	武器切换设定	调整武器的装卸方式，默认即可
	装备切换设定	调整道具的装卸方式，默认即可
	自动瞄准设定	是否利用□键开启/关闭自动瞄准模式
Camera Control		这里主要是调整各种视角的移动方向与移动速度，默认即可
Audio Video	过场动画字幕	是否开启过场动画中的字幕
	游戏中字幕	是否开启游戏中的字幕
	游戏中背景音乐	是否开启游戏中的背景音乐
	无线耳机声音选项	当你使用蓝牙无线耳机时，可设定为Codec声音从耳机发出
	声音输出音量	调整游戏声音音量
Display	图标尺寸调整	调整游戏中图标显示大小
	选择键功能	设定按下选择键时，是开启Codec还是开启操作说明
	出血效果	是否开启游戏中的出血效果
	画面位置调整	游戏画面位置坐标调整
	画面亮度调整	游戏画面亮度调整

画面信息列表

①体力槽

这里即是斯内克的体力，受到攻击时会减少，补充食物可以回复，在一切平稳的状态下也会徐徐回复，如果消耗光即会导致游戏结束。

②气力槽

气力槽是与体力槽有所区分却又息息相关的部分。在气力槽下会显示压力值(STRESS)的百分比，当受到惊吓(例如被发现引起警报)或受到攻击的时候，在造成体力与气力减少的同时，也会造成压力值加大，而如果长期待在太冷或太热或太臭(例如垃圾箱里)甚至是身上的装备与武器带得太多的时候，也会对压力值造成负面效果。气力槽太低的话，对斯内克造成的不利影响包括：气力槽徐徐减少或停止回复；举枪瞄准时手的颤抖幅度加大；斯内克容易腰酸背疼；威胁感应环(THREAT RING)范围缩小；受到攻击时容易倒地晕厥等。而气力槽的上限还决定着你在潜水时的氧气量(蓝色)与抓住边缘时的耐久度(绿色)，通过特殊补给品可以回复，在一切平稳的状态下也会徐徐回复，游戏后期与罗丝·玛丽(Rose Mary)进行Codec也可回复。

③警报计时表

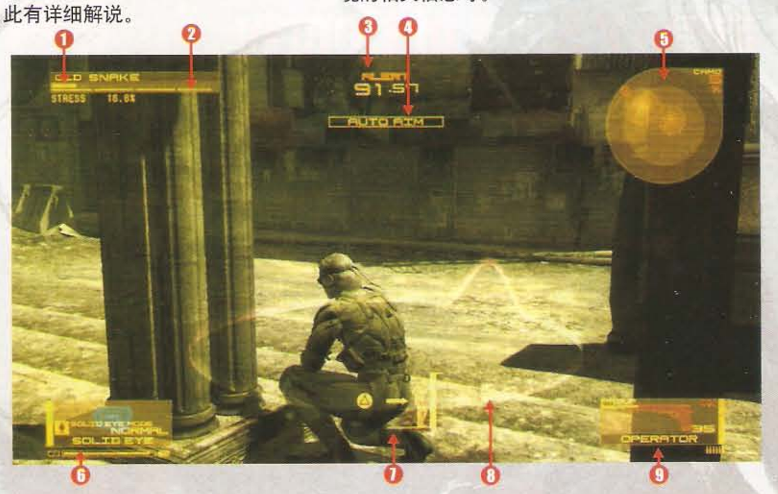
当斯内克在游戏中被敌人发现的时候，屏幕上便会出现警报计时表。警戒状态分三种：危险状态(ALERT)、回避状态(EVASION)和警戒状态(CAUTION)，每种状态都有99个时间单位的倒数，不过倒数频率会因当前游戏而有所区别，后文对此有详细解说。

④自动瞄准

当开启自动瞄准状态时，这里就会有显示。

⑤固眼(Solid Eye)雷达

只有当斯内克装备了固眼雷达的时候，才会出现这个图标。这里包含的信息包括当前迷彩在当前环境中的隐秘度、四周敌人的气场、周围环境的相关信息等。



⑥道具装备栏

这里显示的是斯内克目前装备的道具。在默认设置下，轻点L2键可以对当前道具进行装卸，按住L2键再配合十字键可以选择其他道具，部分道具如军粮(RATION)在该状态下按○键可直接使用。如果你装备了如MK Ⅱ或者固眼雷达这种需要消耗电能的道具，会在该道具下方显示电池电量与数量。

⑨武器装备栏

这里显示的是斯内克目前装备的武器。在默认设置下，轻点R2键可以对当前武器进行装卸，按住L2键再配合十字键可以选择其他武器，部分武器如M4步枪在该状态下按△键可以改变射击方式(连发、单发等)。

⑦特殊动作提示

当斯内克处于某种状态中时(例如靠近墙边，或者在战斗中)，这里会提示可以进行的特殊操作，绝大部分都是按△键，例如贴墙、搜身等。另外在战斗中有时会出现类似QTE的提示，把握住时机迅速按下按键即有特殊演出效果。后文对此有详细解说。

⑧威胁感应环(THREAT RING)

此环以波状形式显示斯内克周围的威胁。一般状态下，这个感应环是没有任何反应的；如果有轻微波动则表示在可视范围内有敌兵存在；如果有剧烈波动则表示敌兵的范围很近，并有剧烈活动；如果感应环出现红色波动，则表示目前已经引发了警戒状态，并且斯内克处于被攻击状态。如前所述，如果气力槽太低，则会影响感应环的感应范围与敏感程度。

进阶篇

潜入模式

井水不犯河水，敌兵走他们的阳关道，斯内克走他的独木桥

危险状态

敌兵发现斯内克了，正在呼叫援兵并展开围捕！不要在这个状态下与敌人正面交火！

ALERT 99.99

回避状态

敌兵失去了斯内克的踪迹，正在搜索中！任何非常状况都会立刻引发危险状态！

EVRSION 60.99

警戒状态

经过搜索，敌兵未发现斯内克，但仍处于高度警戒中！如果再度被发现只会更加麻烦，三十六计走为上！

CAUTION 41.92



警觉 | 疑问 | 发现 | 晕厥 | 昏睡 | 友好

警戒状态

与系列一样，本作的警戒状态亦分为三种状态：危险状态(ALERT)、回避状态(EVASION)和警戒状态(CAUTION)，互相之间的关系请参照右图。而随着机能的提升，本作中的敌人在敏感程度上也比前作要高出许多，除了一般的视觉发现之外，任何奇怪的动静——例如你走路不小心碰倒一个罐子之类的——都会引起敌人的警觉，而如果你在味道比较异常的地方(如垃圾箱)里待的时间过长，也会导致身体发臭而引起敌兵的警觉。除了普通状态之外，敌兵的其他状态都会在头上显示一个小图标，各个图标的定义请参看右图。

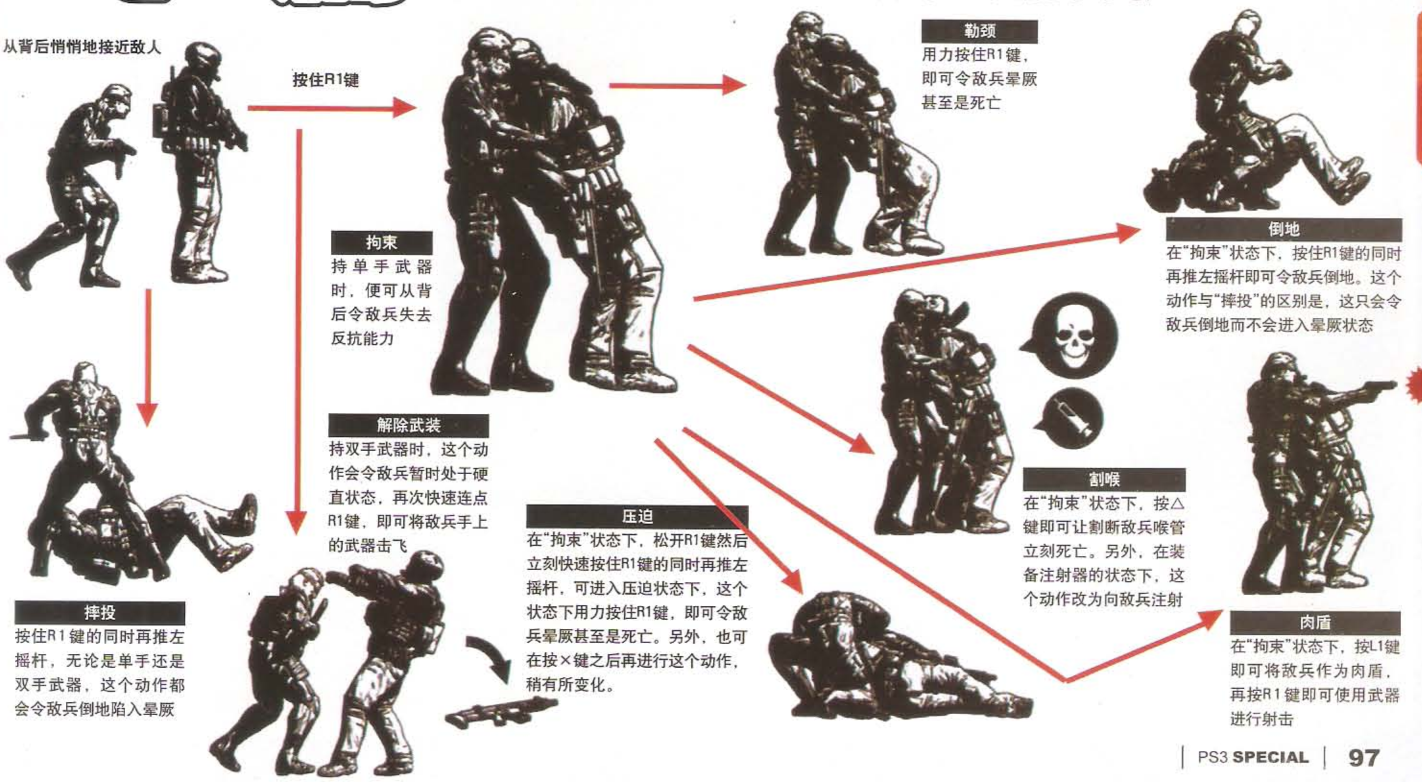
完全操作列表

类别	动作	按键	备注
移动	走/跑	左摇杆	轻推为走，重推为跑
	蹲下/趴下	×	站立状态下，轻按蹲下，重按趴下，反之亦然
	匍匐前进	左摇杆	在趴下状态中，轻推为蠕动前进，重推为匍匐前进
	俯身前进	左摇杆	在蹲下状态中，利用摇杆可俯身前进，不容易被敌人发觉
翻滚	向前翻滚	×	在奔跑状态下，按×键向前翻滚
	翻滚匍匐	×(按住)	在翻滚动作中，按住×键不放即可在翻滚动作结束后趴在地上
	侧滚翻	L1+左摇杆+×	在举枪瞄准的状态下，向身体两侧推摇杆并按×键可使出侧滚翻动作
	翻身	△	在斯内克趴下的状态中，按△键可翻身，再按则翻回去，推某一个方向可连续翻滚
	滚桶	×	装备铁桶的状态下，按×键令桶倒下，之后用左摇杆进行滚动，注意如果滚动时间太长会发生呕吐甚至眩晕
悬挂	抓住边沿	△	在地形边缘或在掉落到边沿的一瞬间按△键可抓住边沿
	掉落	×	在抓住边沿的状态下，按×键松手
	起身	△	在抓住边沿的状态下，再按△键可向上爬(如果可以的话)

类别	动作	按键	备注
靠墙	贴墙	△	在墙壁边时，根据画面提示按△键贴墙
	敲打墙壁	R1	在贴墙的状态下，按R1键敲打墙壁出声
	探身射击	左摇杆(按住)+L1(按住)+R1	在墙体边缘时，根据方位推方向键，按住L1键后可以进行探身射击动作
攻击	射击	L1(按住)+R1	在装备射击武器的状态下，按住L1键举起枪械进行瞄准，右摇杆移动准星，R1键进行射击
	投掷	L1(按住)+R1	在装备投掷武器的状态下，按住L1键举起武器，通过右摇杆确定投掷地点，再按R1键进行投掷
	切换肩位	R3	在越肩模式下，按下R3键即可切换肩位，以适应不同位置的战斗
	主视点模式	L1(按住)+△	在举枪的状态下，按△键可在越肩模式与主视点模式下进行切换
诱饵	敲墙	R1	在贴住墙壁的状态下，按R1键即可敲击墙壁吸引敌兵注意力
	弹夹	L1(按住)+R1	装备弹夹后，按住L1键举起弹夹，通过右摇杆确定投掷地点，再按R1键进行投掷
	装死	△	在匍匐状态下，按住△键即可装死
	杂志	L1(按住)+R1	装备杂志后，按住L1键翻开，再按R1键进行投掷。这时按△键进入主视点，再按○键即可翻阅杂志
道具	搜身	△	用L1键从背后令敌人举手就擒后，走到面前按△键即可开始搜身，注意当画面出现△键QTE时，要立刻按下即可搜出道具

CQC篇

CQC是在《MGS3》中发扬光大的近身格斗系统，而继承了大首领(Big Boss)基因的斯内克自然是对此神技了如指掌(不要问我为什么一二代的时候他还不会)。基本招式与前代并无二致，但是在细节上又有了大幅度进化，换句话说就是有更多折磨敌兵的方式了。本作中绝大部分武器都可以使出CQC动作，你只要看到武器图标上标有CQC字样就说明可以在装备这件武器的状态下使用CQC动作，不过单手武器和双手武器的CQC动作是有所区别的下面就让我们来掌握一下进化后的CQC吧！



流程篇

流程篇阅读指南：

1、本次攻略流程所采用的是最高难度THE BOSS EXTREME；
2、每部分地图上的蓝色小三角表示该地图的起始部分，红色小圆圈表示该地图的目的地，英文字母表示建议路线上需要经过的点；
3、每个部分的地图上标注有该区域内可以取得的大部分弹药与补给品，而三角形惊叹号标志表示该区域的固定敌兵配备，惊叹号越多表示敌兵越多；
4、游戏过程瞬息万变，玩家操作的差异或者是反复多次接关有可能对游戏流程造成一些不可预测的影响，还请玩家自行把握。

序章


▲跑入这个门内，即可完成序章的流程部分。注意这里有一个"月光"巡逻，而且活动范围小，如果不小心被发现了，也不要缠斗，一门心思冲过去吧。




▲从这里开始就要面临"月光"的围剿了，由于这时手上并没有重型武器，所以和"月光"死拼是不明智的，赶紧返身从地图左边的路线前进吧。

Ground Zero

从游戏开始到月光出现前，基本都是熟悉操作的热身运动。"月光"出现后，奥塔肯(Otacon)提示要往北走，这里建议从身后的一条小路往目的地走(按开始键暂停即可看到目的地，以红点标注)，这段路上只有两台"月光"，避开它们的巡逻路线即可。到达目的地后开始欣赏剧情吧！

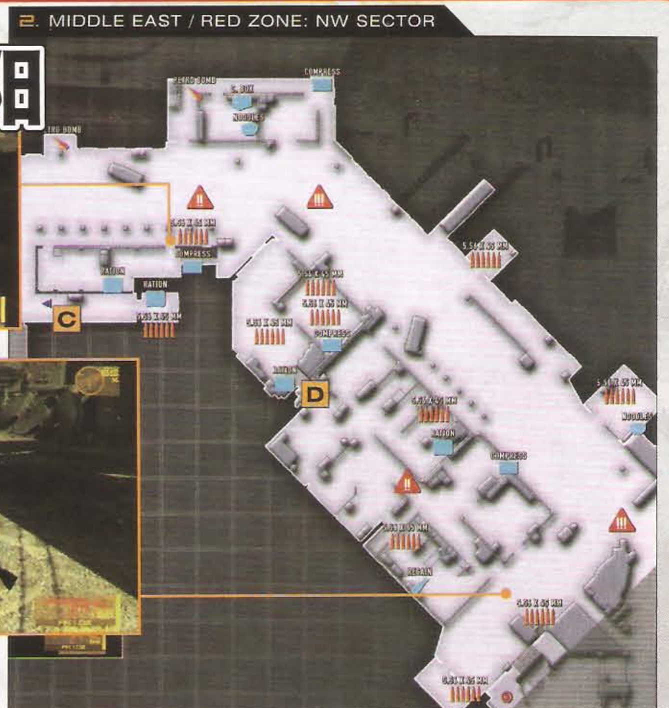
▼这一段没有什么可留恋的地方，稍微熟悉一下操作之后就从车底爬过去吧。



第一章 液体的太阳

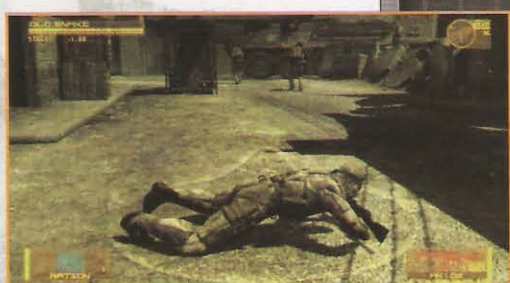
▶从屋后绕出来之后就会在这里遇到PMC的巡逻兵，一般来说趴下就不会被他们发现，这里没必要和他们产生任何冲突。





Red Zero New Section

从这里开始就算进入正式游戏部分了。捡起地上的枪后，来到大街上即可遇见PMC士兵与装甲车，不要与他们正面冲突，从街道右边的民居内行动，尽量避开PMC的巡逻视线。之后的路线基本都是靠右边走，注意尽量俯身前进，并利用周围环境改变身上的迷彩。对于单兵PMC尽量从背后用CQC干掉，并搜索身上的道具与武器。


▲最后一块开阔地比较危险，左边有装甲车和巡逻兵，所以不要有任何逗留。如果不小心引发警报会招来大量的增援部队。

硬件集结 特正集结 劲作集结 攻略集结



◀ 这里只有惟一的一个巡逻兵，虽然他不是你最主要的威胁，但是如果不小心惊动他之后会对楼下的敌兵配置造成一些影响，所以还是尽快把他放倒为好。

Red Zone

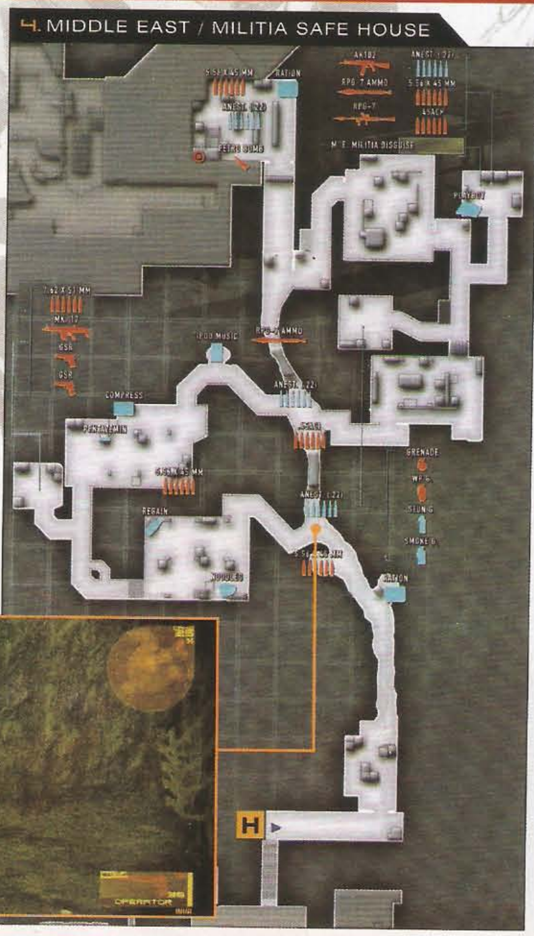
这个场景一开始的雕像可以让你获得很好的迷彩效果，不过你同一个动作重复三次之后就会发生一点小"意外"……别浪费时间了，赶紧上楼吧。搞定二楼惟一的一个巡逻兵后，从断壁下去，靠右走是比较安全的路线。在G点与Mk.Ⅱ汇合后发生剧情，之后会陷入一片混乱的战场中，还是继续靠右走，并利用墙体的掩护避开任何冲突，之后进入地道。



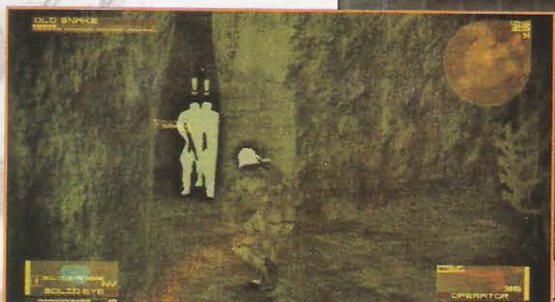
▲如果这个时候你能搞到一把RPG–7，可以在这个位置用火箭筒把PMC的装甲车搞掉，这样你就能让民兵好感度的大幅度提高，对你进入地道后的路线很有帮助。

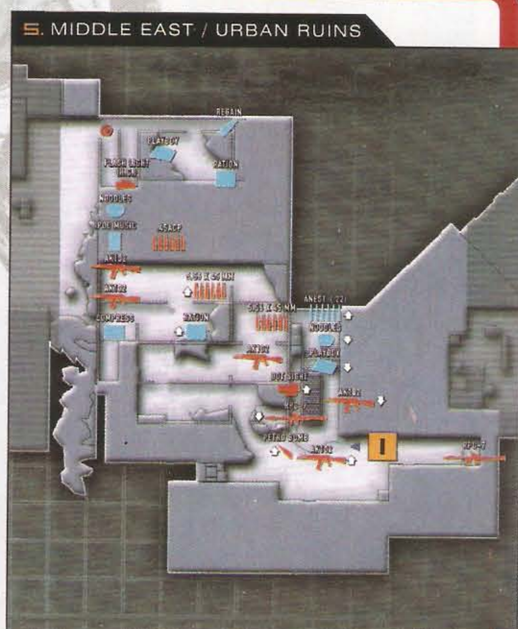
Militia Safe House

进入地道后，如果你之前没有伤害民兵的行为，那么这里的民兵是不会攻击你的，只要他们叫住你的时候停下来让他们检查一下就OK，装备武器没关系，但千万不要按L1键举起来。如果急于通关时间的，可利用麻醉枪把敌兵们放倒即可。



▼由于地道昏暗，所以请使用夜视仪前进。如果这时你和民兵的关系很紧张的话，这段路还是很麻烦的，如果想省事儿的话就尽快用麻醉枪把他们搞定吧。





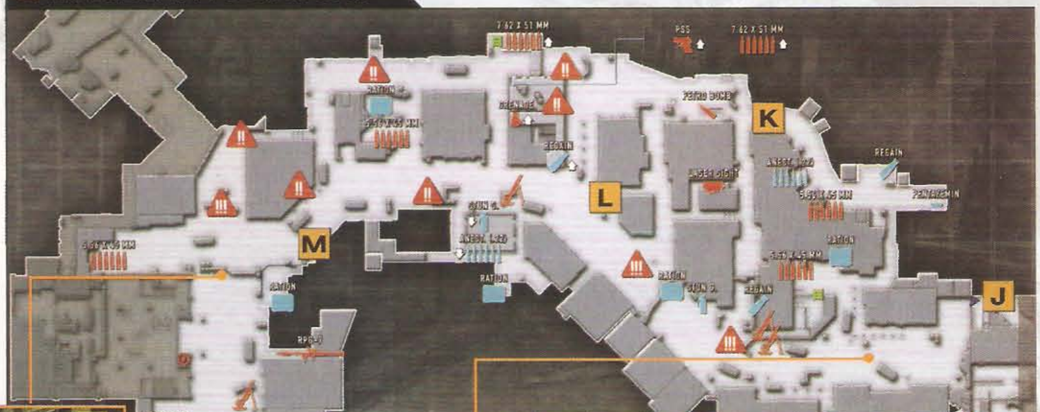
Urban Ruins

与德瑞宾(Drebin)的对话结束后，会穿过一片断壁残垣，看起来很混乱，不过也没有什么岔路，注意不要去打扰作战中的民兵，也不要出现在窗口的位置。这个地方有一些不错的道具(例如《花花公子》杂志等)，有心的可以搜刮一下，不过有些可能会让你走一点弯路。

Downtown

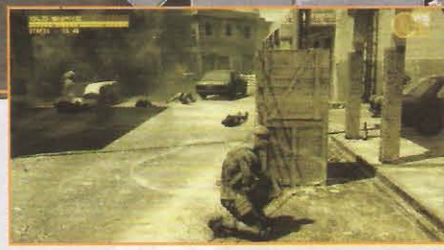
在看完秋叶(Akiba)拉屎的一段剧情之后，这个铁桶会在接下来的一段路上给你很大的帮助。这段路将会比较长，从大街上走显然是不明智的，这里仍然建议利用道路右边的民居进行迂回前进，尽量靠右边的小路走，遇见敌兵则能回避就尽量回避，多利用铁桶来欺骗他们。注意千万不要与民兵作对，不然这段路会非常麻烦。

6. MIDDLE EAST / DOWNTOWN





◀这个地方的危险之处在于，经常受到密集的火力攻击，尤其是不知道从哪里飞来的空对地导弹，所以切不可久留。



▶这个区域的冲突比较激烈，PMC和民兵之间的交火会伴随着你的路程。如果没有必要的话，最好还是不要参与进去。

7. MIDDLE EAST / ADVENT PALACE



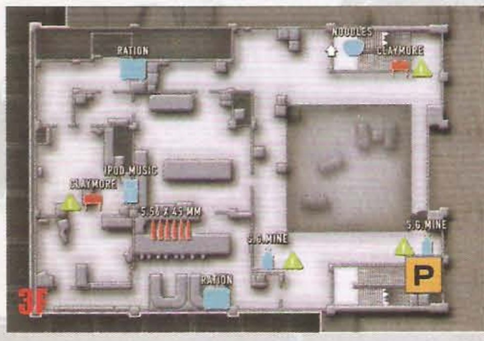


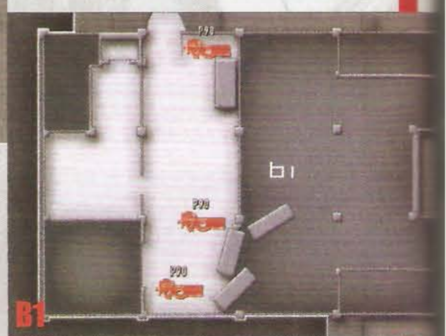
▲到达预定地点后，你需要一直走到楼上去和梅丽尔他们会合。注意几乎在每个楼梯的台阶上或者拐角处都会有眩晕地雷和指向性地雷等着你。

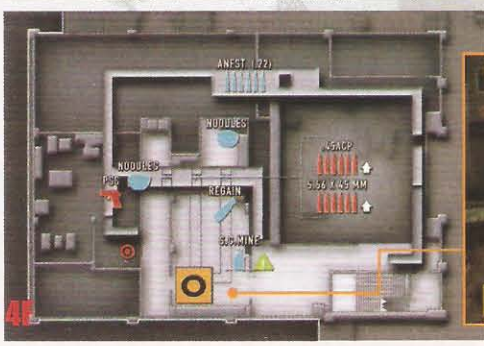
Advent Palace

来到预定的汇合地点后，这个建筑内没有任何敌兵，所以可以放心大胆地行动。不过注意在楼梯拐角处和楼梯上会有眩晕地雷和指向性地雷，爬过去可以回收利用。中间有一段被红外线封死的路，现在是过不去的。在与梅丽尔(Meryl)和她的小队碰头后，便遇到"天堂骑兵"的围捕，这一段最好跟着梅丽尔他们一起行动，中间抽空帮他们解决几名敌兵。中途会发生秋叶被眩晕手雷炸晕的事件，蹲下按△键快点把他拍醒。到达底层后解决最后一批敌兵即可完成这一阶段的战役。











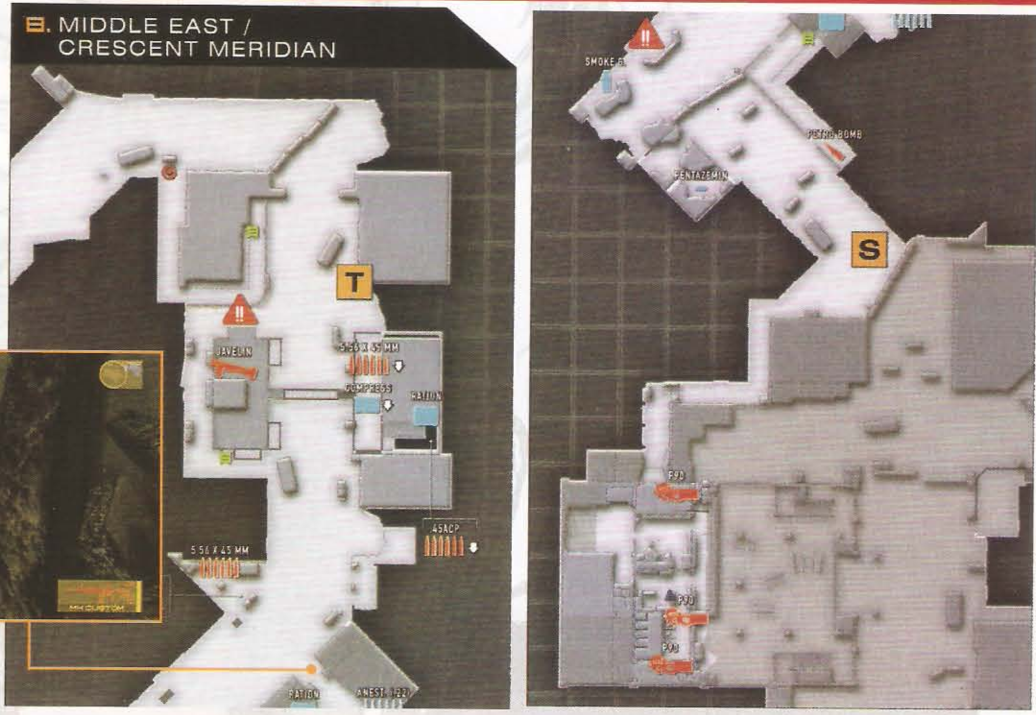
◀这一段与"天堂骑兵"的战斗注意要紧跟着梅丽尔他们，否则很容易陷入重重包围之中，并且也不要袖手旁观，他们任何一人发生意外都会导致游戏结束。

Crescent Meridian

剧情过后先来到地面，然后在一堵围墙后等待民兵的装甲车前来增援，可利用装甲车的掩护往前推进一段。装甲车被击毁后，从道路左边的楼梯上去，从二层阳台绕路到后方再继续前进，之后便会遇到“美女与野兽(Beauty & Beast)”部队的剧情。



▲这里同样是PMC部队和民兵的冲突集中地，而且由于街道狭小，很容易就被发现，如果想追求“零发现”的成绩，多多利用章鱼迷彩的伪装吧。



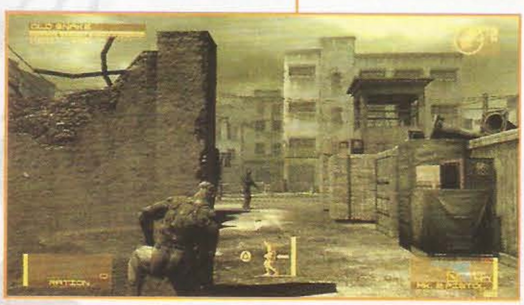


▲由于这里已经深入了PMC部队的驻地，所以这里巡逻的PMC士兵也是相当多的，而且一旦被发现就会引来大批增援，千万要小心行事。

Millennium Park

剧情过后，道路上所有的民兵均被杀光，所以接下来的一段路就是纯粹的潜入路线了。建议靠着道路左边前进，在一块区域会看到PMC部队的路障，在路障左边有一处民居可以上到二楼（注意巡逻的PMC敌兵），借道来到中央庭院。继续贴着道路左边前进，路上大概会有四到五名PMC敌兵，不过好在这些都是单独行动，是躲开还是趁机捞一些装备，自己看着办。注意在庭院过去后的临时军营左边中间的位置有一处了望塔，趁早把上面的哨兵放倒，可以为你省掉不少麻烦。这一段之后，第一章游戏宣告结束，慢慢欣赏剧情吧！

▼从大路直接过去是不明智的，所以我们这里选择从这一处废墟中穿过。注意这里也会有一名巡逻的PMC士兵，不过这里也有不少补给品可以取得。



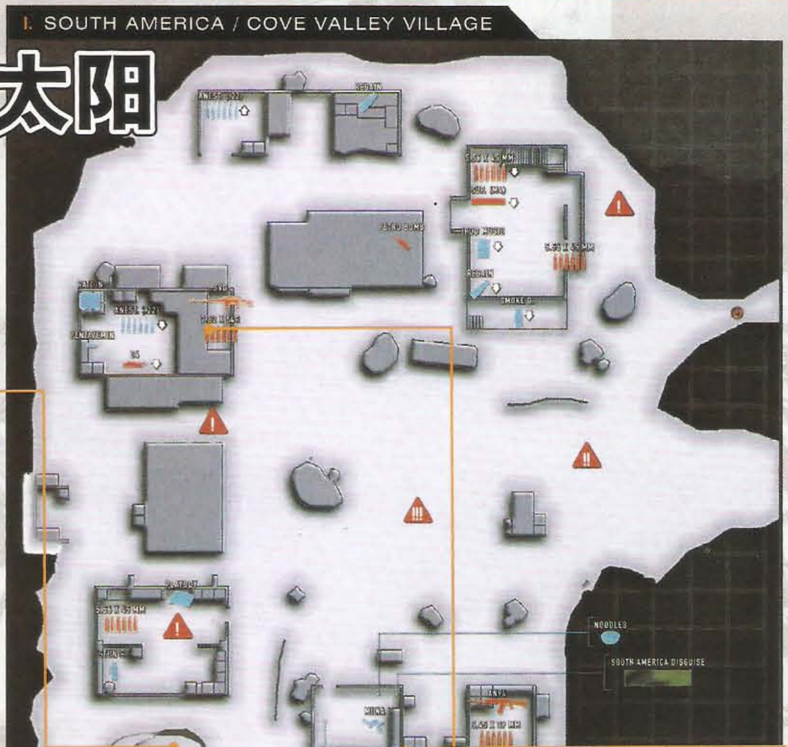
◀整个PMC部队驻地内的看守是相当严密的，尤其要注意前方塔楼上的那名士兵，由于身处高处，他的视野是很开阔的，优先将他处理掉。



第二章 固体的太阳



▲在游戏起始点的山坡上是没有任何敌兵的，也几乎不会有敌兵突击过来，所以你尽可利用夜色的掩护，在这里用狙击步枪来搅乱下面的局势。



Cove Valley Village

剧情过后，斯内克身处山坡之上，如果手中有远程麻醉武器的话，装上消音器，将看守和巡逻的PMC士兵放倒几个，这样躺在地上的那些红帽子抵抗组织士兵就会起身开展“脱逃行动”，他们逃跑的路线和你需要走的路线有些重合，所以在路上可以帮你吸引不少注意力。从山坡往左走，下去之后一直贴着左边的路前进，这里基本是巡逻的死角。但是绕过几处民房之后，会来到一个类似梯田的地形，需要你一步步往上爬，这里敌兵分布得比较散，所以千万要注意。

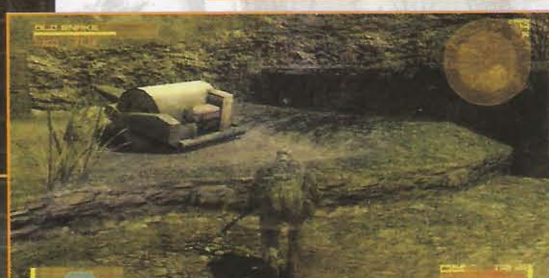


▶很多你觉得跨不过去的距离实际上是可以做到的，在边缘用前冲翻滚的技巧，斯内克会自动抓住对面的边缘，然后再爬上去取得你想要的东西。





▶如果你之前帮助过当地反抗组织，那么在这段路与他们相遇时会受到友好招待，不过不管如何，尽量不要去招惹他们就是了。



◀这一段类似梯田的路比较复杂，有些地方能直接上去，有些则不能，并且有大量敌兵巡逻，所以前进的时候一定要注意周围的动静。

Cove Valley Village

走到这里，天已经大亮，黑夜的天然迷彩失去了作用。这段路依然要依靠抵抗组织来吸引PMC士兵的吸引力，而你则要靠着路右边前进，穿过一处地洞后，尽量换成地表的迷彩匍匐前进，并尽量远离抵抗组织士兵与PMC士兵的交火地带。

4. SOUTH AMERICA / POWER STATION (PART 2)



◀ 这里的分支选择建议从左边走，因为右边道路过去后又会陷入PMC部队与抵抗组织的交火中。注意在这之前请尽量多取得路上的补给品。

▲在之前PMC部队与抵抗组织的交火中，如果前者取得局部胜利，这里将充满PMC士兵，反之后者如果取胜的话，这里对你来说反而是畅通无阻了。

◀ 在这个配电房里还有一些值得取得的补给品，另外要记得把这里的电力操作面板毁掉，这样在后面的游戏里你就会看到效果。

Power Station

这一段路前半段还好说，后半段接近配电站的时候会遇到守军的顽强抵抗，高难度下在这里缠斗无疑等于自寻死路。讨巧的办法是先延左边前进，在能看到配电站后从中间穿过转到右路，靠着右边的山路前进，即可避开配电房前最激烈的战斗地区。绕过配电房后即可发生与德瑞宾的剧情。与德瑞宾的剧情过后，就会面临本关的分支路线，你可以选择沿右侧大路前进，或者进入左侧狭窄小路前进。

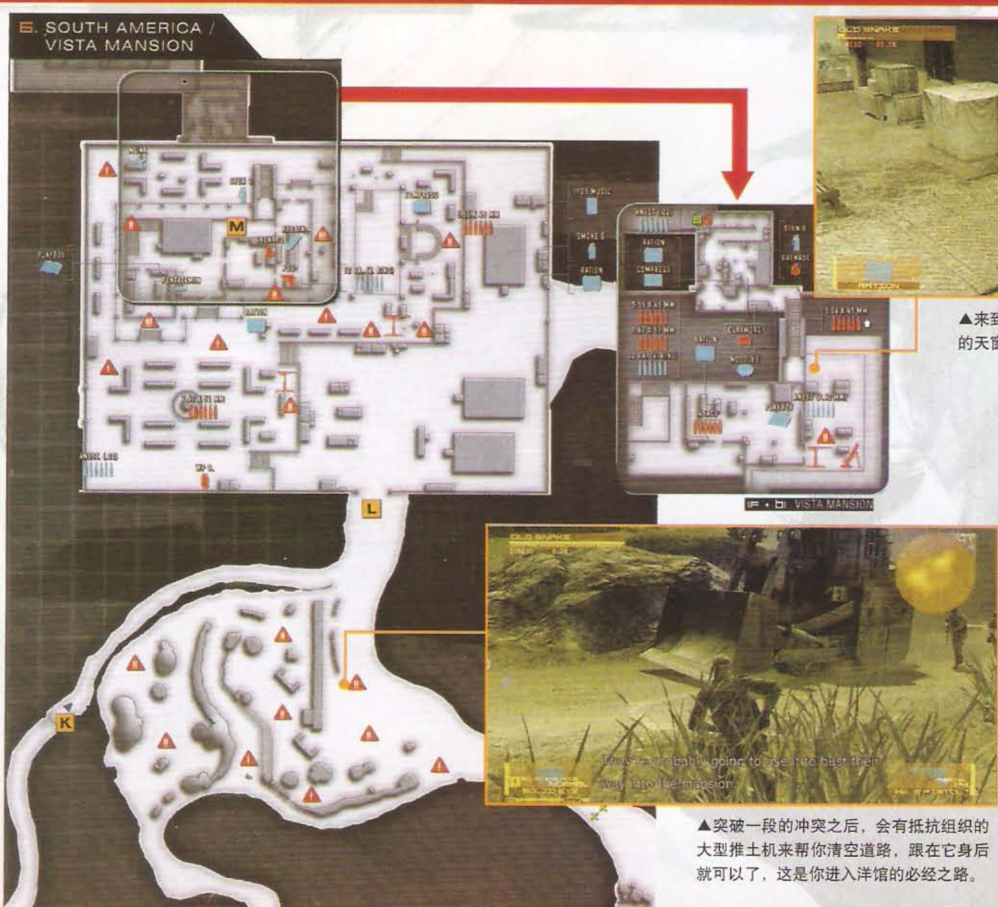


▲如果你在之前与德瑞宾的对话后选择右边的道路，你就会来到这个小水塘，注意头顶的直升机，被它发现也会影响最后的成绩。

Confinement Facility

如果从右侧大路走，会遇到两拨巡逻的PMC士兵，各有两人，可轻松搞定，也可混在路边的铁桶旁等他们走过。之后穿过村落从水塘里潜水向北方前进，这一段的PMC士兵数量增多，并注意不要被头顶的直升机发现。

如果从左侧小路走，路上会遇到一些PMC士兵和部分抵抗组织士兵，不过有着地形的掩护，潜入时也不算太麻烦，不要主动去招惹他们便是。进入下一个地区后，一路贴着道路左边前进，来到一处堆积木材的地方后靠右边前进进入下一个地区。





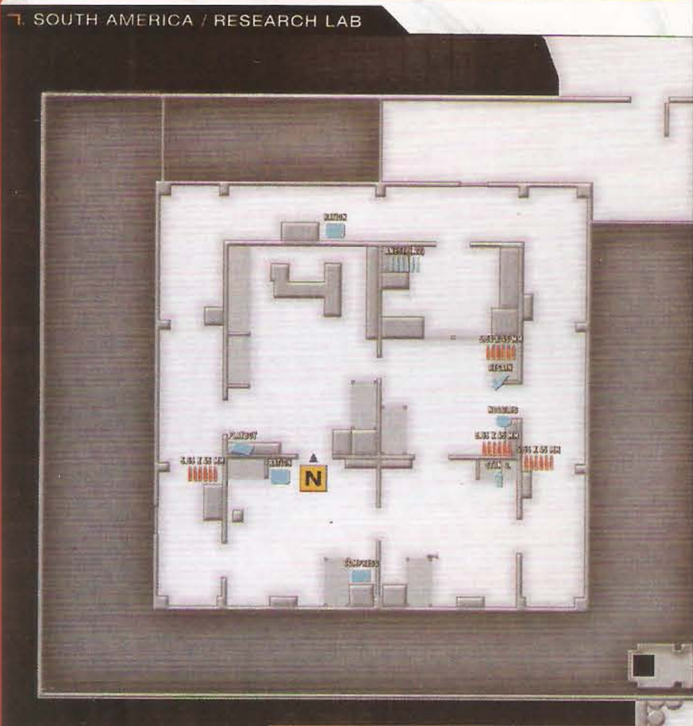
▲来到洋馆的屋顶后，在图中这个位置有一个不起眼的天窗，从这里跳下去就可以继续前进了。

▲突破一段的冲突之后，会有抵抗组织的大型推土机来帮你清空道路，跟在它身后就可以了，这是你进入洋馆的必经之路。

Vista Mansion

之前的分支路线到这里又来到同一个目的地，走到公馆大门前引发剧情，让抵抗组织的推车帮你打开大门。进入公馆后，比较安全的路线是沿着围墙右路一直绕到公馆后门进入。

公馆二楼会有两名敌兵，你可以等他们走下来再干掉他们。之后走到二楼的阳台，从一处开启的天窗跳下，沿路来到娜奥米(Naomi)的藏身之处，之后便可欣赏颇长的一段剧情。





▶之前与"天堂骑兵"的战斗你可以躲在床下，等她们一个个送上门来的时候把她们干掉，速度快的话，她们不会注意到床下的你。

BOSS战 笑面章鱼 Laughing Octopus



剧情过后，要先与一队"天堂骑兵"在这个小屋里进行一番缠斗，在当前难度下有10-12名敌兵需要解决，注意装备"固眼(Solid Eye)"来确定敌兵的位置。之后便会迎来本作第一场BOSS战：笑面章鱼。

笑面章鱼的攻击方式主要有三种：第一、浮游爆弹，这种爆弹是会自动跟踪的，开启自动瞄准在它们近身前打爆即可；第二、滚动攻击，笑面章鱼缩成一个铁球向你滚过来，由于这种方式也会跟踪，所以别指望跑个拐角就能躲开，注意观察她的攻击方向，在即将碰到你的瞬间从侧滚翻闪开；第三、触手攻击，最基本的攻击方式，与她保持一定距离即可。

除开攻击方式外，她最喜欢做的就是利用迷彩藏匿于房间内的某个角落，这时可以利用"固眼"的夜视模式找出她的踪迹。每次将她击倒在地后，她会放出毒烟，请立刻走开，寻找下一次攻击机会。

打掉她身上的机械装置后，便进入BOSS战的第二阶段。这里她只有一种攻击方式：靠近你，抱住你，"吸"引你，如果不幸落入她的怀抱，务必立刻甩开，所以不要指望能用CQC对付她。用闪光雷和麻醉手枪击败她可以获得她的面部迷彩。如果BOSS战拖的时间太长，会进入"二人世界"，这里会有三分钟的倒计时，你可以在这里装备照相机给她拍摄一些妩媚的照片，不过要注意时间限制。

顺便说一句，所有"美女与野兽"部队BOSS战的第二阶段都是一样的，后面不再重复说明。

Mountain Trail

接下来要跟踪娜奥米的足迹来追寻她的下落。

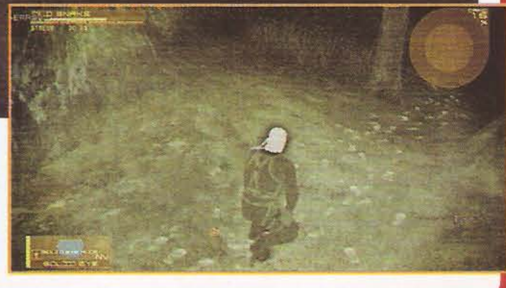
这个区域的足迹比较好找，打开"固眼"的夜视模式，寻找地上的高跟鞋脚印即可。什么是高跟鞋脚印呢？就是那种比较小，前端比较尖，看上去像半截脚印的即是。注意途中仍有PMC士兵巡逻，不要被他们发现了。在经过一段桥的时候，注意向右边的远处看，会有一名士兵在撒尿……(系列老传统了，汗……)

Mountain Trail Riverside

进入这个地区后就进入第二阶段的追踪了。这里的难点是高跟鞋脚印消失，取而代之的是更多杂乱的脚印，而且很难分辨。有个小技巧是尽量沿着多个脚印重叠的路线走，因为娜奥米是被数名敌兵押送着在走，如果你看到某串脚印只有一个人的路径，那显然不是。

而另一个难点是这里配备了不少天堂骑兵，她们比普通PMC士兵更加敏感和敏捷，而且隐藏得更加隐秘，可能一不小心就和她们撞了个满怀，所以务必小心行事。走过这一段后，迎来一段剧情，请慢慢欣赏。



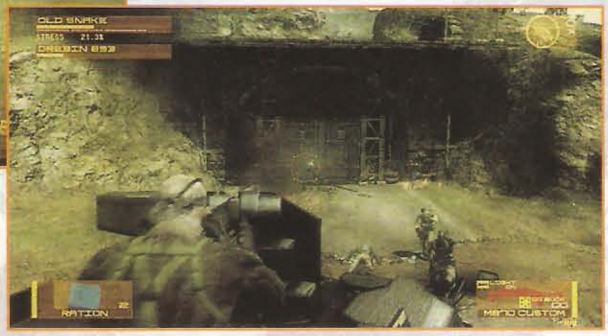


▶追踪内奥米的足迹时，打开夜视仪模式即可在地面上发现她的脚印，有时候脚印比较杂乱的时候，留意那种高跟鞋的印记。

HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE



◀这段脱出战中，除了要照顾地面上的敌兵外，会时不时有敌兵想方设法爬到车顶上来，用CQC可以将他们制服。



▶最后这个铁门是很抗打的，而且在一定时间内如果无法击破的话，德瑞宾会因为要躲避“月光”而暂时将车退离到另一条岔路上去，这样就会耽误你的通关时间。

装甲车脱出战

剧情过后，德瑞宾驾驶装甲车带你逃出“月光”的包围。“月光”的主要弱点是头部与身体的关节处，先向它们双腿攻击，令其跪下露出弱点，然后再猛烈攻击即可搞定。路途中会有PMC士兵爬上车，如果不想杀人的话就用CQC将他们摔晕(击毁“月光”不计入杀人数)。到达路途尽头后，需要将挡住去路的大门轰开才可继续前进。

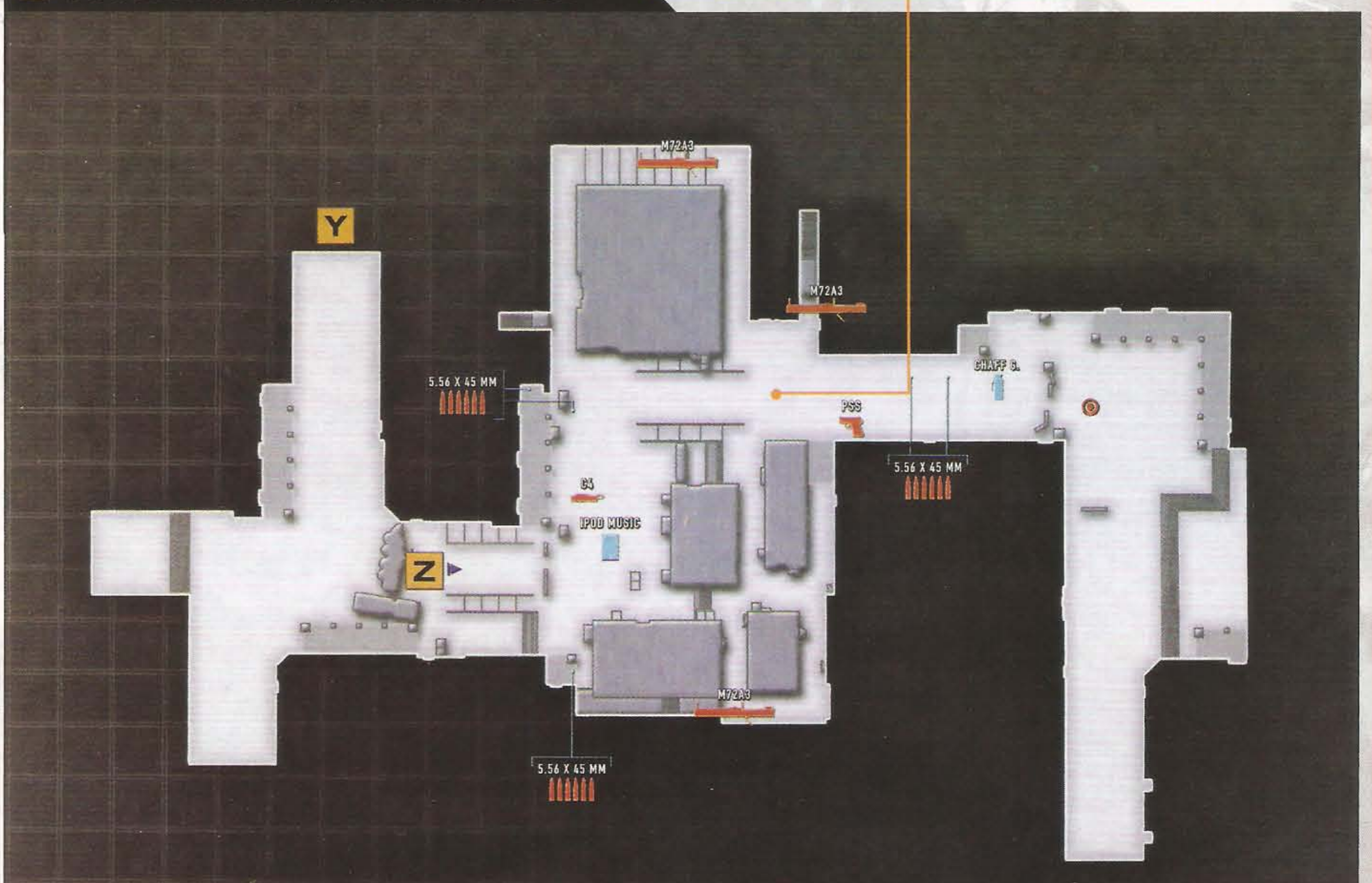
Marketplace

这段路上一共就三台“月光”，头两台的巡逻路线是固定的。开始后贴着右边走，只会遇见一台，趁它被平民吸引住的时候从右边绕过去。在最后一段路上有一台“月光”堵在路口，对操作有信心的可以躲开“月光”的回旋踢冲过去，否则就老老实实先引诱它出来再借机绕过去。随后迎来本章最后的剧情，结束第二章！



◀对付“月光”最快的办法就是用火箭筒，一发即可将它撂倒。不过这里你即使搞掉一台“月光”，也很快会有另外一台来填补空缺，所以还是尽快往目的地进发吧。

9. SOUTH AMERICA / MARKETPLACE



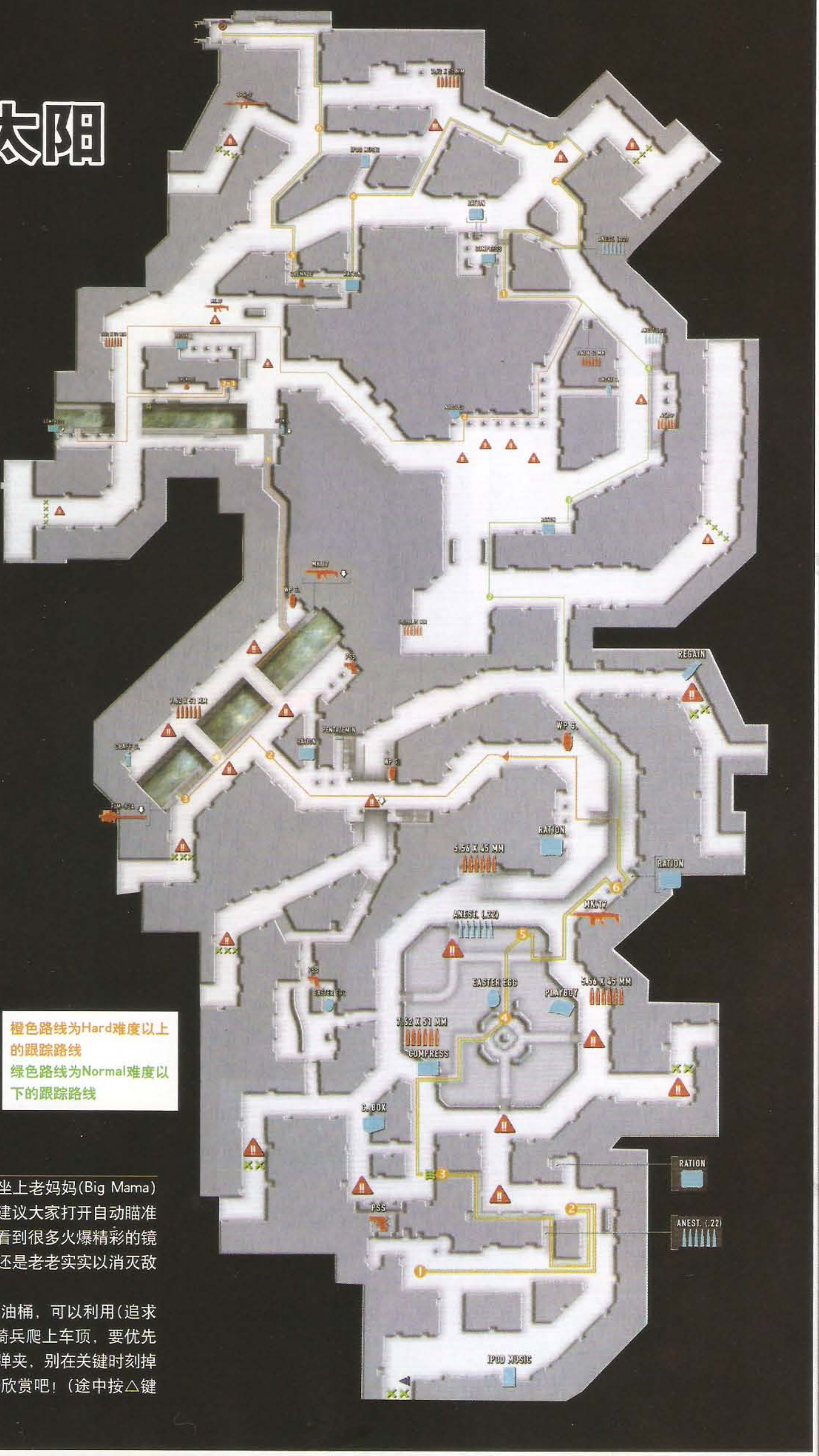
第三章 第三个太阳

Midtown Following

第三章主要由三个部分组成，而其中最长的一个部分就是前期的跟踪了。这次跟踪行动总共横跨东欧某小镇的四个区域，跟踪的目标是抵抗组织的一名便衣特工，通过他的口哨声可以找到他，你不能跟得太近，否则会被发现，太远则会跟丢。

第一个区域比较简单，一路上"帮"他清理掉路上的PMC巡逻兵，以便他可以顺利前进，注意要用消声器，而且也不能离他太近，否则他会听到动静而吓跑；在中央公园他会突然跑回来撒尿，注意躲藏在花丛中；第二个区域和第三个区域大同小异，注意这里会出现巡逻车，装上油桶即可蒙蔽过关，中途可能会发生他被抓走的意外，别着急，从背后麻醉掉PMC巡逻兵就可以帮他解围；第四个区域稍有点麻烦，他会突然换上PMC巡逻兵的衣服，千万别认错了人，而且由于他有这身伪装，行动起来也更大大咧咧一些，但你仍要注意PMC巡逻兵，尤其是在击倒他们的时候不要让他看到了，这个区域仍然会有巡逻车出现。

如果不小心跟丢了或者发生其他什么意外，不要着急，沿来路返回一段即可找到另一名抵抗组织成员，继续跟踪即可。如果实在找不到，那就回到最初你开始跟踪的区域，也会有新的成员出现。这一段主要是谨慎即可，千万不要发生交火。



橙色路线为Hard难度以上的跟踪路线
绿色路线为Normal难度以下的跟踪路线

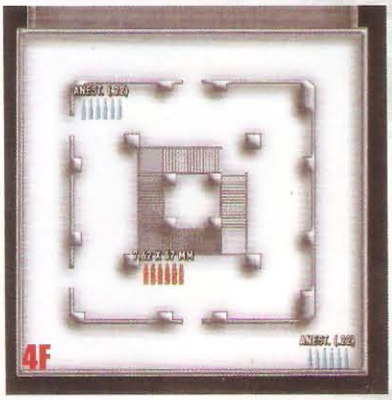
Escape

剧情过后，进入本章的第二部份，坐上老妈妈(Big Mama)的摩托，开始最精彩的一段追击战吧！建议大家打开自动瞄准模式，并不要使用L1键举枪瞄准，可以看到很多火爆精彩的镜头。不过如果你是为了追求称号，那就还是老老实实以消灭敌人为主要目的吧。

几个要注意的地方：第一、路边有油桶，可以利用(追求不杀人的就算了)；第二、如果有天堂骑兵爬上车顶，要优先消灭；第三、子弹无限，但要注意重装弹夹，别在关键时刻掉链子。其他方面没什么可说的了，好好欣赏吧！(途中按△键可以看到……)

HARDWARE
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

6. EASTERN EUROPE / ECHO'S BEACON







BOSS战 狂怒渡鸦 Raging Raven

本章第三部分就是BOSS战了。战斗开始后，啥都不要管，先跑到顶层天台再说。注意装备“固眼”，因为天空中除了狂怒渡鸦外，还有很多“飞翼”会干扰你的视线，你需要根据“固眼”提供的信息来判断谁是她，一般来说那些“飞翼”的HP几枪就挂了，而她的HP还比较耐打。

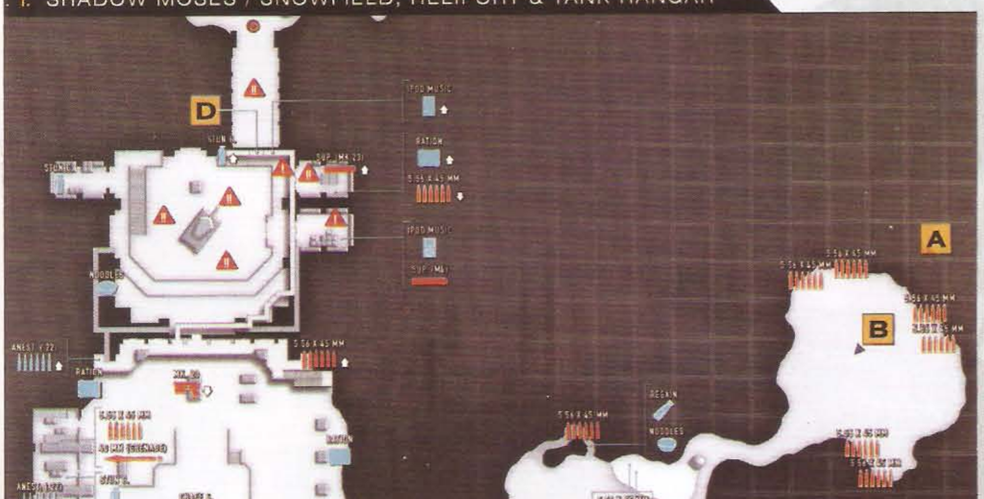
狂怒渡鸦的攻击方式主要有三种：第一、飞弹，在攻击前，她会在空中停留一会儿做准备，并且发射前也会有喊声，你听到“嘀嘀嘀”的声音后就要跑到室内去躲避一下；第二、俯冲，这种攻击方式通常在你躲在室内的时候会使用，看起来速度快，其实也很好躲，听到声音后立刻向左右两方跑动几步并翻滚即可躲开；第三、抓起，如果你在天台上逗留，她有可能会利用俯冲的机会把你抓到天空，必须要快速按照屏幕提示晃动摇杆来摆脱，高难度下此招有一击必杀的效果。

除此之外，她还会命令那些“飞翼”来伪装她的攻击，注意提前清理掉，如果你这时已经拿到火箭筒等武器，就可以敞开来用了。第二阶段后的打法与之前一样，这里就不再累述了。

这场BOSS战后，将迎来目前为止剧情的一个高潮部分，欣赏完剧情后即完成第三章！

第四章 孪生的太阳

1. SHADOW MOSES / SNOWFIELD, HELIPORT & TANK HANGAR



Shadow Moses Island

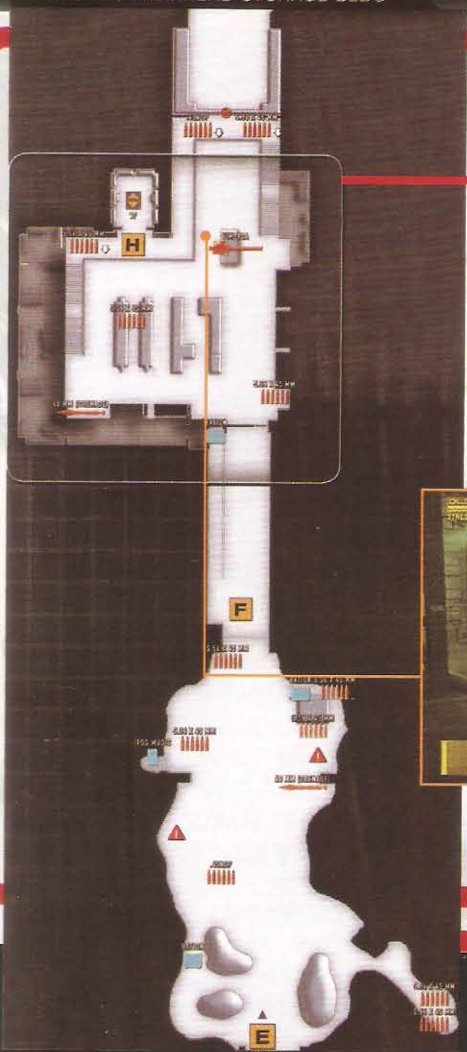
本章开始将令所有“《MGS》系列”尤其是从PS上《MGS》开始玩起的粉丝们感动得一塌糊涂，请大家准备好纸巾。

因为任务需要，斯内克需要返回影子摩西岛，在飞机上他就在梦境中回到了9年前他曾作战的地方。这一段和当年PS版是一模一样的，相信有些玩家在这里就开始热泪盈眶了，别急，精彩的还在后面。从飞机上下来后，一直沿着山路靠右前进，途中会有一台“月光”在巡逻，从右边山洞下爬过去即可躲开它的巡逻，并捡到不少道具。之后，真正让粉丝热泪盈眶的地方到来了。

在这个熟悉的场景里，玩家每走到一个地方都可以听到9年前一些令人记忆犹新的对话闪回，场景内所有的设置甚至连地上的道具都和当年一模一样，惟一的不同是战车格纳库一楼的大门已经打开了，现在可以直接进入。

格纳库里满是“小月光”，利用手中的电子干扰手雷即可通过，穿过格纳库右边的通道，来到当年与驾驶坦克的火神渡鸦战斗的深谷，这里有两台休眠状态中的“月光”，离它们远一点，免得惊动了它们。

2. SHADOW MOSES / CANYON & NUCLEAR WARHEAD STORAGE BLDG





Nuclear Warhead Storage

进入核弹头保存栋后，先走到一楼尽头的出口，发现电力不足无法启动大门，于是来到二楼坐电梯到地下二层，来到当年与灰狐交战的电脑控制室，输入奥塔肯之前给过的密码后(输入其他密码亦有特效，请参看攻略后面的"秘密篇")，电力恢复。回去的路上会有"月光"等待着你，这里有个办法可以轻松通过，操纵Mk.Ⅲ来到当年被你炸坏的配电器前，按△键可开启紧急电源，立刻将还在那段路上巡逻的"月光"击倒，并可获得5000点德瑞宾币的奖励。

回到核弹头保存栋后，需要让Mk.Ⅲ去打开大门，而这时又有一台"月光"前来骚扰。由于Mk.Ⅲ开门需要三分钟时间，你必须要在这三分钟内吸引"月光"的注意，不要让它发现了Mk.Ⅲ，而同时，如果你还在追求零发现的话，更是有点难上加难。这里推荐的打法是用麻醉枪加上消声器射击"月光"的腿部，趁它倒下的时候再射击它头部露出的破绽，可以让它在地上僵硬一会儿，坚持三分钟即可。注意最后出门的时候不要慌张，不然引发警报前功尽弃就不好了。



▲在Mk.Ⅲ开门的时候，会有一台"月光"来骚扰，而斯内克的任务就是吸引它的注意，同时又不能被发现，还是很棘手的。

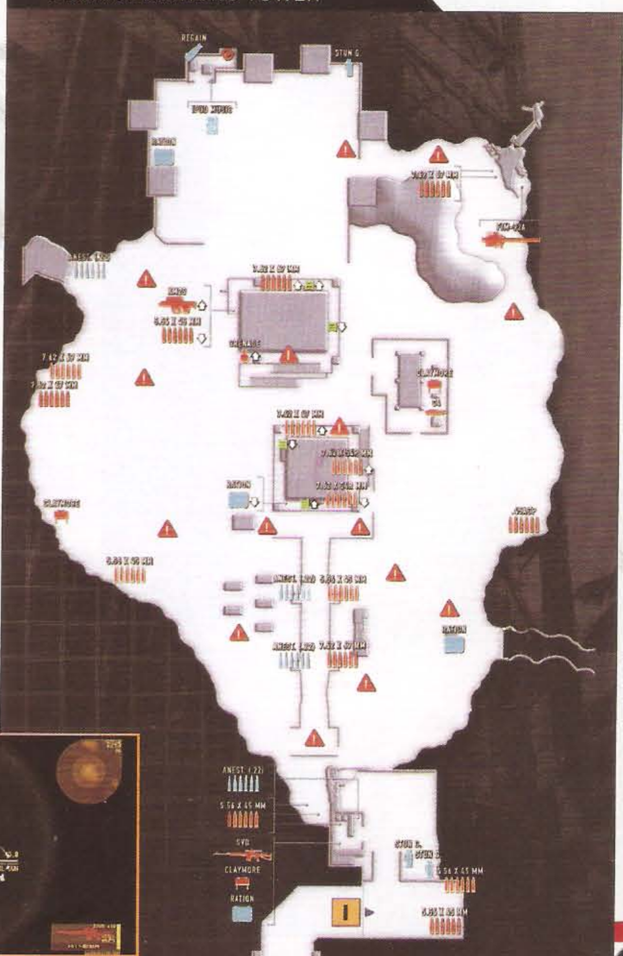
BOSS战 哀嚎雪狼 Cring Wolf

在当年与狙击雪狼展开生死决战的地方，又要和另一匹"雪狼"展开新的决斗。哀嚎雪狼的攻击方式主要有三种：第一、磁轨枪(Railgun)，如果她在远处发现你的话，会打开座舱启动磁轨枪狙击你，由于磁轨枪在射击前需要有一段时间蓄力，所以这反而是你反击她的最好时机；第二、突击，如果在近距离被她发现，她会用狼的速度向你扑来，被撞一下可不是好受的，侧滚翻可以躲开；第三、手雷，打到后期，她会在场景里狂奔，并在你身边扔下手雷，如果你手脚够快，可以在她扔雷之前打掉她的手雷，反而可以令她受伤。

如前面所说，由于哀嚎雪狼身体装甲的特殊性，如果她不打开座舱盖的话，你是无法攻击到她的。比较安全的战法是立刻跑到场地中间靠右的一处装甲车底部，这样她就很难发现你，而当你装备"固眼"并打开夜视模式的时候，便很容易发现她的踪迹(只有当她打开座舱盖的时候才会出现，所以一旦发现就毫不犹豫地扣动扳机吧)。除此之外，场地中还有不断出现的天堂骑兵来骚扰你，千万别陷入她们的包围圈。

第二阶段与之前一样，结束战斗后请欣赏剧情吧！

3. SHADOW MOSES / SNOWFIELD & COMMUNICATIONS TOWER





▼与哀嚎雪狼的战斗中，因为暴风雪的关系，所以打开夜视仪会更能方便地发现她。注意只有当她打开舱盖向你瞄准的时候你才会发现她。



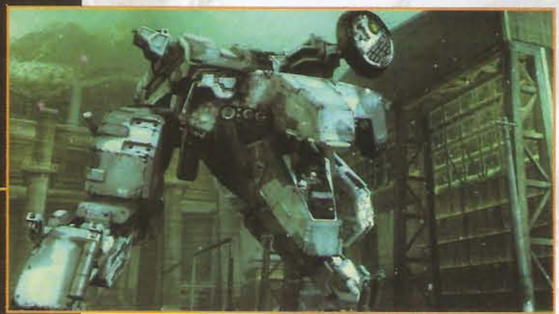
4. SHADOW MOSES / BLAST FURNACE & CASTING FACILITY



Blast Furnace

进入熔矿炉之后，这里的一段路程与9年前稍有区别，来到一层后要从最左边的入口才能进去，而不是以前右边的大门，注意这里又有“小月光”在巡逻。

之后的一段路就有些麻烦了，在第一个区域里的左边有一台“月光”，所以我们就从右路躲开它的巡逻路线前进，来到第二个区域后就非常棘手了，总共三台“月光”和满地跑的“小月光”令你寸步难行。而大多数玩家在这个时候手上的电子干扰手雷可能不多了，不过别忘了，干掉这些机械怪物不算杀人，所以我们可以给武器装上消声器来步步为营地前进，面对“月光”的时候要充分利用它的弱点。在这条路的尽头出口处堵着一台“月光”，想办法把它引诱开后趁机进入。不过别忘了，之前从哀嚎雪狼手上拿到的磁轨炮对付“月光”是很有效的，就是动静太大。



BOSS战 梵普 Vamp

二代中拥有不死之身的神秘男子，再度与斯内克相遇了！这次梵普的攻击方式主要有三种：第一、飞刀，梵普的飞刀功夫还是很强的，不知道是不是找小李飞刀请教过两手，不过看清楚飞刀的轨迹即可躲开；第二、突刺，梵普会以优美的舞姿带着锋利的刀具向你急袭而来，注意他最后一下有个冲刺，留心躲开这最后一个冲刺即可；第三、跳跃，梵普有时候会从高处突然跳跃到斯内克面前，注意留心四周的动静。

在打梵普的第一阶段，躲开上述三种攻击方式后伺机对梵普进行反击，打空体力槽或者气力槽即可完成第一阶段的战斗。第二阶段的战斗非常有趣，因为梵普又复活了，而且这个阶段只要你击中他的头部即可令其一击毙命，不过过一会儿他又会恢复全部体力，这是咋回事呢？在这里请允许我卖个关子，毕竟这个解开答案的惊喜想留给你！几点提示：第一、普通武器对梵普是无效的；第二、梵普体内也有纳米机器人；第三、梵普晕厥后可以对他使用CQC动作；第四、你的道具栏中有对他一击毙命的武器。



BOSS战 月光 Gekko

其实从严格意义上来说这倒不算一场真正的BOSS战，因为真正在Metal Gear霸王顶上和“BOSS”梵普作战的是雷电，斯内克反而像清道夫一样打理起不断涌来的自爆型“月光”。拿起磁轨炮，按L1举起蓄力（看武器图标下方的蓄力槽）至满，对付“月光”是一枪一个，而即将自爆的“月光”在自爆前几秒会开始倒计时，装备“固眼”是可以看见的，所以要优先干掉它们。这场战斗要坚持五分钟，等雷电和梵普打够了才能结束。

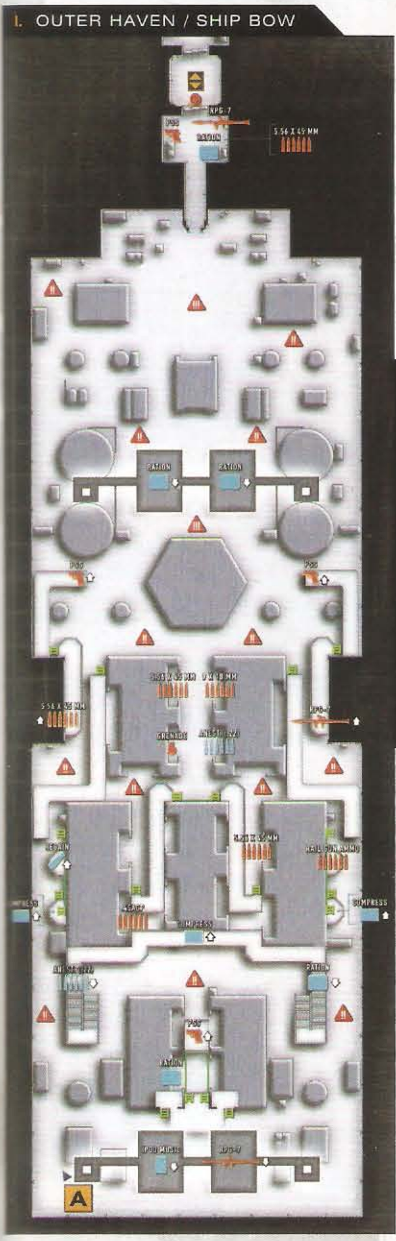
BOSS战 霸王 VS. 海魔鬼 Rex VS. Ray

在这场BOSS战之前，首先是驾驶“霸王”的脱出战，“霸王”的操作方式与正常操作大同小异，注意×键可以冲刺，一路沿着通道冲出去即可。

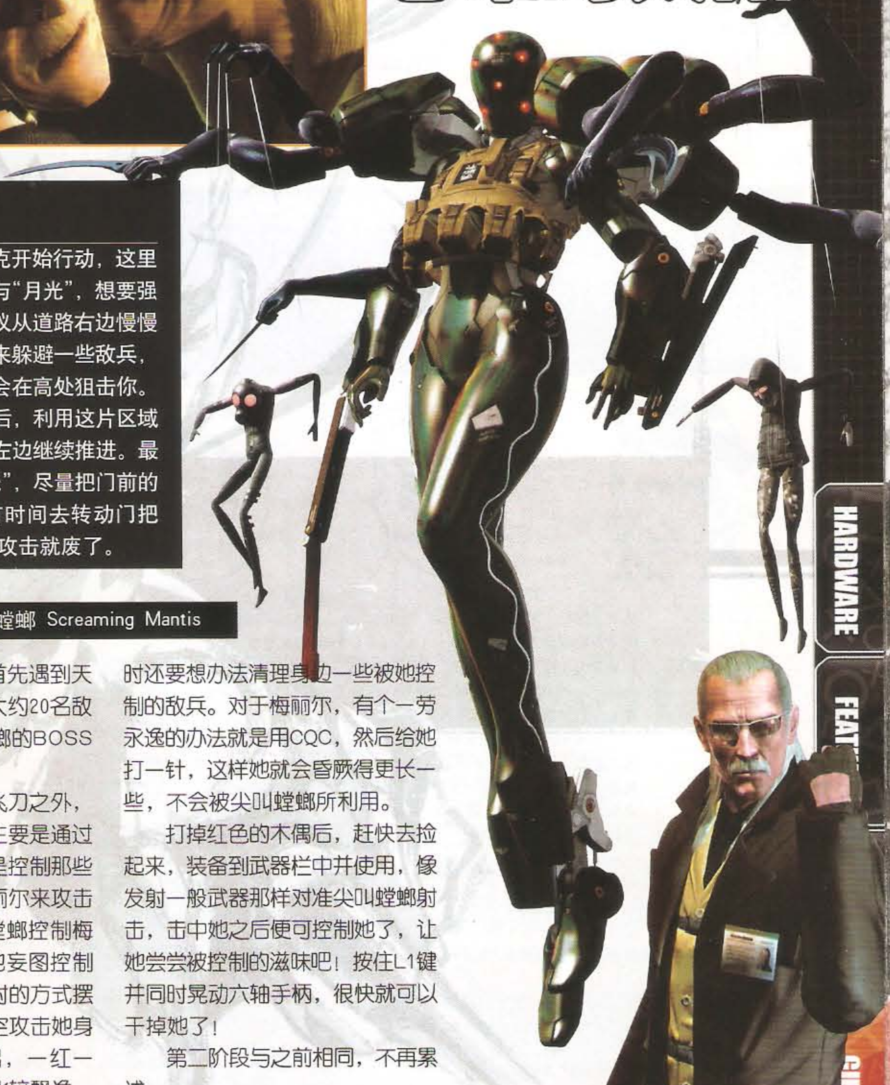
来到港湾后，随即展开两台经典Metal Gear之间的决战，这是所有《MGS》粉丝梦想已久的一场战斗，能够亲自操作Metal Gear是以前想都不敢想的事情。“海魔鬼”的攻击方式主要有三种：第一、机关炮，从“海魔鬼”的“双臂”射出的机关炮，不过没有太大威胁，与其对射即可阻止对方进攻；第二、跟踪飞弹，这些飞弹好在速度不快，都可以在近身之前用机关炮打掉；第三、水刀，这是“海魔鬼”威力最大的攻击方式，但也是破绽最大的，因为它必须要张开“嘴”蓄力和发射，而这个部位是它最大的弱点，提前封住它的进攻即可。

总体而言这是一场欣赏性大于操作性的BOSS战，“霸王”自身也有三种武器，其中机关炮和飞弹也要充分利用的，尽量多引诱“海魔鬼”近身战斗，让它多用物理攻击，躲开可进行反击，演出效果非常华丽。BOSS战结束后，第四章也随着剧情宣告结束！

第五章 老雄的太阳







Ship Bow

剧情结束后，斯内克开始行动，这里配备了大量的天堂骑兵与"月光"，想要强行通过是不可能的。建议从道路右边慢慢走，利用地形的高低差来躲避一些敌兵，同时也要注意有些敌兵会在高处狙击你。来到一处六边形的设施后，利用这片区域疏于防守的空挡，来到左边继续推进。最终的门前还有一台"月光"，尽量把门前的敌兵清理干净，才能有时间去转动门把手，不然在转动半途被攻击就废了。

BOSS战 尖叫螳螂 Screaming Mantis

来到指挥中心后，首先遇到天堂骑兵的围堵，清理掉大约20名敌兵后，便进入与尖叫螳螂的BOSS战。

尖叫螳螂本身除了飞刀之外，没有太多的攻击方式，主要是通过控制斯内克自身，或者是控制那些死去的天堂骑兵包括梅丽尔来攻击你(有点类似当年意念螳螂控制梅丽尔一样)。如果遇到她妄图控制斯内克，便用给自己注射的方式摆脱她的控制，然后再抽空攻击她身体两边的两个提线木偶，一红一蓝。由于她的行动方式比较飘逸，所以抓住机会后就要穷追猛打，同时还要想办法清理身边一些被她控制的敌兵。对于梅丽尔，有个一劳永逸的办法就是用CQC，然后给她打一针，这样她就会昏厥得更长一些，不会被尖叫螳螂所利用。

打掉红色的木偶后，赶快去捡起来，装备到武器栏中并使用，像发射一般武器那样对准尖叫螳螂射击，击中她之后便可控制她了，让她尝尝被控制的滋味吧！按住L1键并同时晃动六轴手柄，很快就可以干掉她了！

第二阶段与之前相同，不再累述。



Microwave Corridor

之后的路线没有什么可说的，一段长长的剧情后是一段长长的过道，中途会有"小月光"来阻扰，走到尽头发生剧情。剧情过后要操纵斯内克在充满微波的通道内前进，不断地按△键才可让他前进，达到终点后准备迎来最后的决战吧！



BOSS战 利奎德·山猫 Liquid Ocelot

与利奎德·山猫的最终决战在这架庞然大物的顶端进行，这里同样是一个令粉丝感动不已的场景，随着战斗的进行，历代的经典主题曲慢慢响起，仿佛让人又回到了从前。

山猫主要有两招比较厉害：第一、五连击，这个五连击前面如果中了第一下，后四下必中，但是最后一击可以侧闪躲开(方向+×键)；第二、冲拳，威力大，但是在出拳之前必喊一声，所以尽量能躲开为好。在战斗中不断会有△键的按键提示，千万不要错过这QTE的机会，不仅看起来帅，而且能够给予对方重创。

这既是一场战斗，也是一场享受，玩家可以慢慢体会其中的意境。完成这场BOSS战后，本作所有可以操作的部分到此结束，剩下还有约一个多小时的剧情，大家就慢慢欣赏吧！

研究篇

全徽章一览

本作没有PS3游戏惯有的1000分战利品设定，取而代之的是徽章(亦可称为称号)。游戏中共有40个徽章，玩家在通关过程中满足特定条件后，在最终结算画面下才能解开对应的徽章，一次游戏可以解除多个徽章。这40个徽章基本上涵盖了游戏的所有秘密。下表中提到的条件均是要同时满足的，没提到的表示无要求。

徽章	奖励
BIG BOSS徽章完成奖励	武器Patriot、面部迷彩Big Boss，iPod音乐Big Boss
FOX HOUND徽章完成奖励	武器Thor.45—70
FOX徽章完成奖励	武器Desert Eagle(Long Barrel)
HOUND徽章完成奖励	武器Type 17 Pistol
OCTOPUS徽章完成奖励	Stealth Camouflage(隐形迷彩)
ASSASSIN徽章完成奖励	Altair Disguise(刺客信条服)
PIGEON徽章完成奖励	Bandana(无限头带)







编号	徽章	条件
1	BIG BOSS	未触发警报，不杀人，不接关，5小时内通关，不使用回复物品，未使用隐形迷彩或无限头带，The Boss Extreme难度限定
2	FOXHOUND	触发警报次数小于3次，不杀人，不接关，5小时30分内通关，不使用回复物品，未使用隐形迷彩或无限头带，难度至少是Big Boss Hard
3	FOX	触发警报次数小于5次，不杀人，不接关，6小时内通关，不使用回复物品，未使用隐形迷彩或无限头带，难度至少是Solid Normal
4	HOUND	触发警报次数小于3次，不杀人，不接关，6小时30分内通关，不使用回复物品，未使用隐形迷彩或无限头带，难度至少是Naked Normal
5	MANTIS	未触发警报，不杀人，不接关，5小时内通关，不使用回复物品
6	WOLF	不接关，不使用回复物品
7	RAVEN	5小时内通关
8	OCTOPUS	未触发警报
9	BEAR	用CQC勒死至少100个敌人
10	ENGLE	至少爆掉100个敌人的头
11	ASSASSIN	用小刀杀死或击昏敌人至少50次，CQC次数至少50次，被敌人发现次数小于25次
12	PIGEON	不杀人
13	BLUE BIRD	给民兵或反抗军至少100个物品
14	HAWK	被民兵赞扬的次数超过25次
15	LITTLE GRAY	获得69个武器(不包括1911)
16	ANT	对敌人胁迫并搜身50次以上
17	GIBBON	胁迫敌人50次以上
18	TORTOISE	龟缩于油筒或纸箱中超过60分钟
19	RABBIT	翻阅《Playboy》或《Emotion Mag》100次以上
20	BEE	对PMC士兵使用Scan Plug或Syringe超过50次
21	GECKO	贴墙一小时以上
22	SCARAB	翻滚超过100次
23	FROG	翻滚或侧跳超过200次
24	INCH WORM	爬行一小时以上
25	LOBSTER	蹲下时间超过2小时30分
26	HYENA	捡起武器和物品的数量超过400个
27	HOG	进入10次Combat High状态(在ALERT状态下使用一种武器射击100次就能进入1次Combat High状态，推荐在第2章的Confinement Facility区域完成)
28	PIG	回复物品使用次数在40次以上
29	COW	触发警报次数在100次以上
30	CROCODILE	杀人数在400人以上
31	GIANT PANDA	通关时间在30小时以上
32	SCORPION	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以下，接关回数在25次以下
33	TARANTULA	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以上，接关回数在25次以下
34	CENTIPEDE	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以下，接关回数在25次以上
35	SPIDER	触发警报次数在75次以下，杀人数在250人以上，接关回数在25次以上
36	JAGUAR	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以下，接关回数在25次以下
37	PANTHER	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以上，接关回数在25次以下
38	LEOPAED	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以下，接关回数在25次以上
39	PUMA	触发警报次数在75次以上，杀人数在250人以上，接关回数在25次以上
40	CHICKEN	触发警报次数在150次以上，杀人数在500人以上，接关回数在50次以上，通关时间在35小时以上，回复物品使用次数在50次以上

多周目继承

游戏在通关后会有一次保存的机会。以后开始多周目游戏时，只要读取此记录，在游戏序盘与MK II会合后，就可以使用前次游戏中获得的一切武器道具以及金钱。不过在进行高难度游戏时，因为会对武器道具的最大持有数有要求，所以部分内容不会完全保留。

当然，开始多周目游戏时，杀人数、接关回数、触发警报次数等是会从头开始计算的，这点请大家放心。

在EXTRA选项中输入密码，就能获得一些隐藏要素，虽然都是游戏中能拿到的，但是对于新手帮助很大。

密码	要素
aottrykmyn	刺客信条服
dntkkhktmm	Drebin面具
jmsotsynrn	武器Type 17 Pistol
mekakorkkk	武器Mk．23 handgun
mnsoymsyhn	武器Mosin Nagant
1aytmmymhk	武器1911 Pistol
deskyhstyl	武器Desert Eagle(Long Barrel)
tshsniammr	武器Thor 45—70
pkhhnwhsjt	武器Patriot
skynytktjp	武器Scanning Plug
thomas	歌曲《Desperate Chase》
george	歌曲《Gekko》
theodore	歌曲《Midnight Shadow》
abraham	歌曲《Mobs Alive》
mgo2play	歌曲《Subsistence Action》

难度设定

本作一共有5个难度，通关一次后即可以选择所有难度。高难度的特征如下：

- 体力和气力变少。
- 压力容易变大。
- 敌人变强，数量和行动规律变化。
- 武器和道具的最大持有数变化，武器贩卖的价格变少。

你就是BIG BOSS!

按照前面的流程，再加以练习，相信大家都能获得最强称号BIG BOSS，这可以说是本作最大的挑战哦！这里就为大家提供获得该称号的一些实用心得！

关于零杀人

打死大小月光和第3章狂怒渡鸦的部下不算杀人，这点请大家放心。摧毁坦克同样不算杀人，但是如果在爆炸时波及到了旁边的人，则算杀人，另外第2章末尾出现的人形机甲算人。

注意！当玩家麻醉身处高处的敌人时，如果敌人落下来摔死，则同样算作是玩家杀人。第3章的摩托车追逐战是零杀人的最大难点。

关于零警报

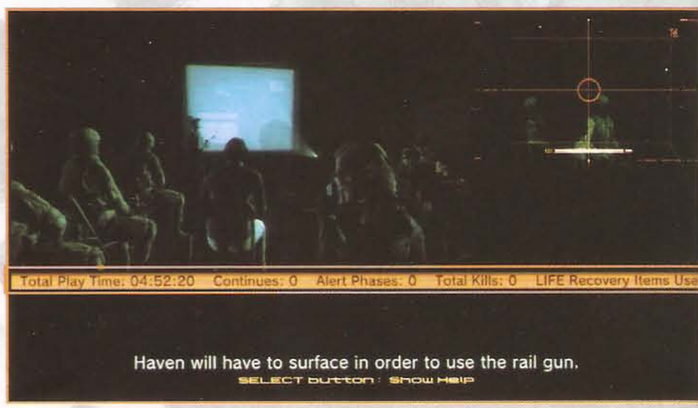
所谓触发警报，指的是画面中上方出现ALERT的99秒计时状态，除此之外的CAUTION、EVASION均不算在内。此外，在第1章序盘、第2章结尾的月光战中，虽然被发现会有报警声，但是屏幕上不会出现ALERT字样，这种情况不算触发警报。

BOSS战中，第2章、第4章的BOSS战有触发警报之虞，其他情况下没有问题。

如何察看资料

在正常游戏时，玩家必须要在过关后才能得知目前的杀人数和触发警报数。由于本作每章的长度都很夸张，如果中途失手的话就得重新打一遍，太浪费时间。

其实玩家是有办法做到在途中查看当前资料的，方法是先在游戏中保存进度，之后退回标题画面，选择MISSION BRIEFING。在进入MISSION BRIEFING后选择读取刚才的存档，这样在可以操作MK II时，画面上就会出现当前资料了。这时显示的资料非常全，除了杀人数和触发警报数，就连CQC次数、靠墙时间等都有统计。如此一来，玩家就不用提心吊胆地进行游戏了。



隐藏装备

名称	入手方法及备注
1911 CUSTOM	在EXTRA选项中输入特定密码才能获得。
PATRIOT	获得BIG BOSS徽章，或输入特定密码。子弹无限，附有特殊音效。
Thor.45-70	取得FOX HOUND徽章，或输入特定密码。
Desert Eagle(Long Barrel)	拿到FOX徽章，或输入特定密码。
Type 17 Pistol	取得HOUND徽章，或输入特定密码。
RACE GUN	通关后获得。
TANEGASHIMA	从商店中购买(售价100万，折扣有效)。1/3几率轰出神风，效果为清屏且留下敌人身上的全部道具。
EMOTION MAG	从商店中购买，内容是4位美女的写真，对天堂骑兵有奇效。
喜・怖・哀・怒	多周目游戏时从商店中购买。能对敌兵产生各种效果。
SMOKE GRENADES (Y, R, B&G)	多周目游戏时从商店中购买。能对敌兵产生喜・怖・哀・怒的效果。
MANTIS DOLL	第5章BOSS战中获得，可以操纵敌兵。
SORROW DOLL	第5章BOSS战中获得，可以操纵死人。装备后在第4章的30个特定地方还能拍到幽灵。
SOLAR GUN	收集5个玩偶(详见后面的补充)。
BANDANA	获得PIGEON徽章，或通关后从商店中购买(售价500万，折扣有效)。
STEALTH CAMOUFLAGE	获得OCTOPUS徽章，或通关后从商店中购买(售价500万，折扣有效)。
CAMERA	在任务简报时用MK Ⅱ找到。如果第4章才获得，将附赠搞笑照片一张。
SCANNING PLUG	《MGO》在线游戏时间超过10小时后可在商店中购买，或输入特定密码。在CQC中使用可以得知情报。

有特殊效果的歌曲

Oishii Chuhan Seikatsu	除了能让美女跳舞之外，还能让阳阳在暂停画面中跳舞(大概是因为阳阳的声优就是井上喜久子吧)
Bon Dance	用CQC抓住普通士兵时会令其大笑
MPO+ Theme	用CQC抓住普通士兵时会令其大笑
One Night in Neo Kobe City	用CQC抓住敌人时会令其大笑
Sailor	斯内克的体力回复速度上升
Rock Me Baby	斯内克的体力回复速度上升
Show Time	用CQC抓住普通士兵时会令其惊叫
Biohazard	用CQC抓住普通士兵时会令其惊叫
Opening – Old L.A. 2040	能帮助斯内克的手更加稳定
Policenauts End Title	用CQC抓住敌人时会令其睡着
MGS4 Love Theme	用CQC抓住普通士兵时会令其大笑
Flowing Destiny	用CQC抓住普通士兵时会令其大笑
Beyond the Bounds	特定麻醉武器对普通士兵的威力上升
The Fury	用CQC抓住普通士兵时会令其愤怒
Destiny's Call	用CQC抓住普通士兵时会令其愤怒
Subsistence Action	能帮助斯内克的手更加稳定，用CQC抓住普通士兵时会令其愤怒
Big Boss	能帮助斯内克的手更加稳定，麻醉武器对普通士兵的威力上升，用CQC抓住天堂骑兵时会令其惊叫
Snake Eater	生命恢复率上升，能帮助斯内克的手更加稳定，麻醉武器对普通士兵的威力上升，用CQC抓住PMC士兵时会令其睡着

隐藏面部迷彩

名称	入手方法
LAUGHING BEAUTY	以麻醉武器击败笑面章鱼的美女形态
RAGING BEAUTY	以麻醉武器击败狂怒渡鸦的美女形态
CRYING BEAUTY	以麻醉武器击败哀嚎雪狼的美女形态
SCREAMING BEAUTY	以麻醉武器击败尖叫螳螂的美女形态
CAMPBELL	第1关的任务简报时用MK Ⅱ撞坎贝尔
OTACON	任务简报时用MK Ⅱ撞奥塔肯
RAIDEN A	任务简报时用MK Ⅱ撞阳阳
RAIDEN B	第3关的任务简报时用MK Ⅱ撞娜奥米
DREBIN	获得60种以上的武器
BIG BOSS	取得BIG BOSS徽章

BIG BOSS的面部迷彩非常有趣，能把敌兵吓得魂不附体，但依然算被发现。

隐藏服装

名称	入手方法
SUIT	通关后获得
MIDDLE EAST DISGUISE	第1章的Militia Safe House区域
ALTAIR	取得ASSASSIN徽章
SOUTH AMERICAN REBEL DISGUISE	第2章的Cove Valley Village区域

ALTAIR即刺客信条装，拥有最高级别的隐藏能力。

隐藏iPod歌曲

Inori no Uta	在标题画面下进入第1章的任务简报，用MK Ⅱ在厨房中获得
Destiny's Call	第1、2章，和民兵或反抗军交换物品时随机获得
MGS4 Love Theme	第1、2章，和民兵或反抗军交换物品时随机获得
Show Time	第1、2章，和民兵或反抗军交换物品时随机获得
MPO+ Theme	第1、2章，和民兵或反抗军交换物品时随机获得
Theme of Tara	第1章，Militia Safe House区域
Zanzibarland Breeze	第1章，Urban Ruins区域
Level 3 Warning	第1章，Advent Palace区域，3F
Theme of Solid Snake	第1章，Millennium Park区域
Boktai 2 Theme	第2章的任务简报，用MK Ⅱ在厨房中获得
The Fury	第2章，Cove Valley Village区域
Rock Me Baby	第2章，Confinement Facility区域
Metal Gear 20 Years History(Parts 3)	第2章，Confinement Facility区域
Sailor	第2章，Vista Mansion区域
Bon Dance	第2章，Marketplace区域
Shin Bokura no Taiyou Theme	第3章的任务简报，用MK Ⅱ在厨房中获得
Test Subjects Duality	第3章，见到跟踪对象之前的地方
Bio hazard	第3章，搜跟踪对象的身
One Night in Neo Kobe City	第3章，Midtown区域，搜一名PMC士兵的身
On Alert	第3章，Midtown N Sector区域
The Essence of Vince	第3章，Echo's Beacon区域
Lunar Knights Main Theme	第4章的任务简报，用MK Ⅱ在厨房中获得
Warhead Storage	第4章，Tank Hangar/Heliport区域
Flowing Destiny	第4章，Canyon区域
Beyond the Bounds	第4章，恢复电力开关后，回到Tank Hangar搜索隐藏房间
Opening – Old L.A. 2040	第4章，输入密码78925
Policenauts End Title	第4章，输入密码13462
Metal Gear 20 Years History(Parts 2)	第4章，Nuclear Warhead Storage Building B2区域
The Best is Yet to Come	第4章，Snowfield & Communications Tower区域
Yell "Dead Cell"	第4章，Casting Facility North区域
Metal Gear Solid Theme(The Document Remix)	第5章，开始位置附近
Big Boss	获得BIG BOSS徽章
Snake Eater	获得全部40枚徽章
Subsistence Action	开始一次多人《MGO》游戏
Desperate Chase	在EXTRA选项中输入thomas
Gekko	在EXTRA选项中输入george
Midnight Shadow	在EXTRA选项中输入theodore
Mobs Alive	在EXTRA选项中输入abraham

太阳枪SOLAR GUN

拿到天堂骑兵和BB部队4位美女的总共5个玩偶，就可以在通关后使用这把太阳枪，这把枪来自于小岛秀夫的另一款游戏《我们的太阳》。这5个玩偶不会在道具栏内显示，玩家可以在任务简报时用MK Ⅱ上二楼看到。其拿法和位置如下：



Frog Soldier Doll 在第1章与天堂骑兵们的强制战斗中，不亲手杀死任何人(即只能用麻醉武器)，这样在与梅莉尔他们分手后，即可以在当前区域找到玩偶。

Laughing Octopus Doll 以麻醉武器击败笑面章鱼的第一形态，这样在与其第二形态对战时，可以在某处房间里找到玩偶。

Raging Raven Doll 以麻醉武器击败狂怒渡鸦的第一形态，这样在与其第二形态对战时，可以在最上层找到玩偶。

Crying Wolf Doll 以麻醉武器击败哀嚎雪狼的第一形态，这样在与其第二形态对战时，立刻就可以在当前区域找到玩偶。

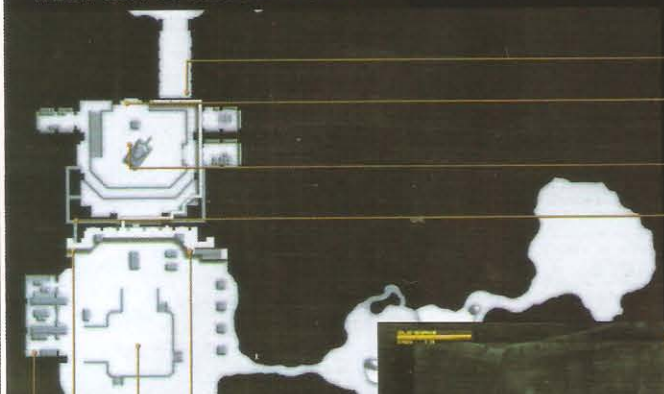
Screaming Mantis Doll 以麻醉武器击败尖叫螳螂的第一形态，这样在与其第二形态对战时，在某处门前的通道里可以找到玩偶。

太阳枪拥有最强的麻醉效果，而且子弹无限，自带消音功能，每命中一枪，就能让敌人身上掉下一种道具。但太阳枪补充能量必须在有太阳的地方，而且还会大叫一声"太阳！"(日版的声音比美版夸张)。太阳枪还可以蓄力，但蓄满后发射同样会大叫一声，很容易引起敌人的警觉。

影子摩西岛 神秘照片

因为游戏中有“照相机”这个道具的存在，所以系列中都会有“鬼魂照片”这个传统彩蛋。本作中的所有“鬼魂照片”都存在于影子摩西岛这个神秘而又熟悉的地方，其中不少照片的位置和当年《MGS》一代中的位置是一模一样哦！下面我们就把所有照片的详细位置和图示提供给大家，有兴趣的玩家不妨在这个斯内克曾经战斗过的地方多转转。

HELIPORT & TANK HANGAR




1 Decoy Octopus


2 Master Miller


3 Sigint


4 Indoor Genome Soldier


5 Tanaka


6 Frozen Genome Soldier


7 Nishimura


8 Shigeno

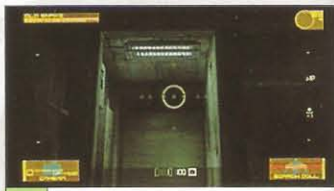

9 Muraoka


1 Raven


2 Kobayashi


3 Korekado


4 Gas Mask Genome Soldier

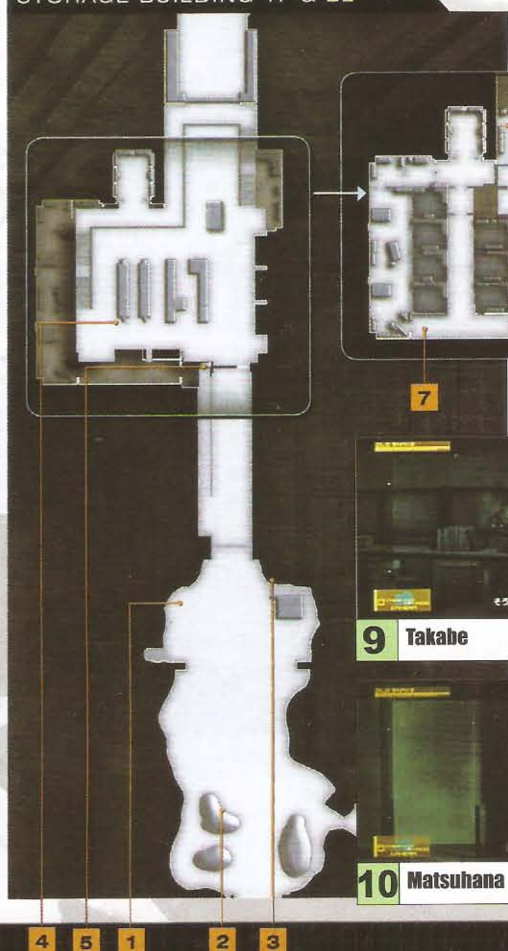

5 Makimura


6 AT President


7 Shimizu


8 Kantoku

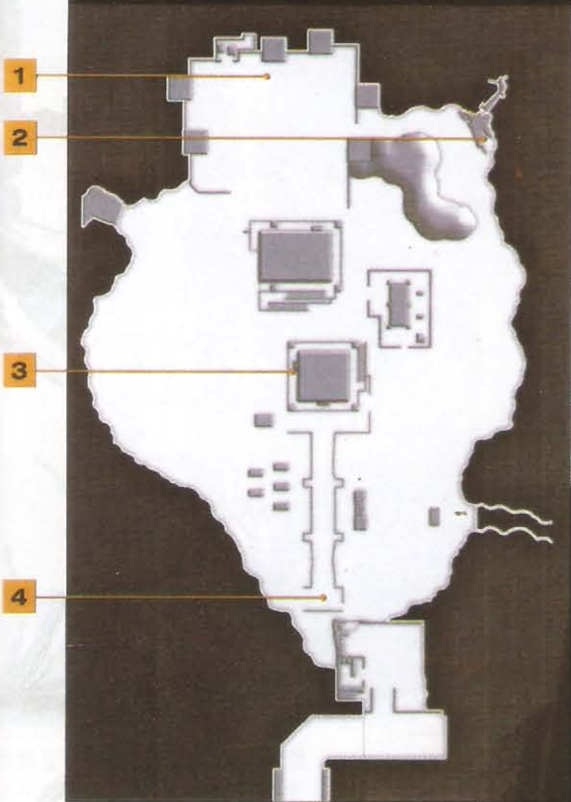
CANYON, NUCLEAR WARHEAD STORAGE BUILDING 1F & B2

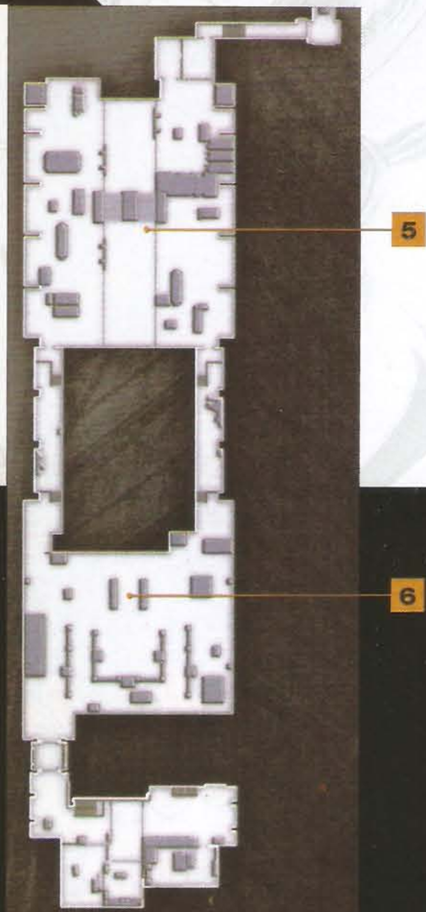



9 Takabe


10 Matsuhana

SNOWFIELD & COMMUNICATIONS TOWER & CASTING FACILITY







5 Sasaki



6 Hirano



1 Sniper Wolf



2 Sato

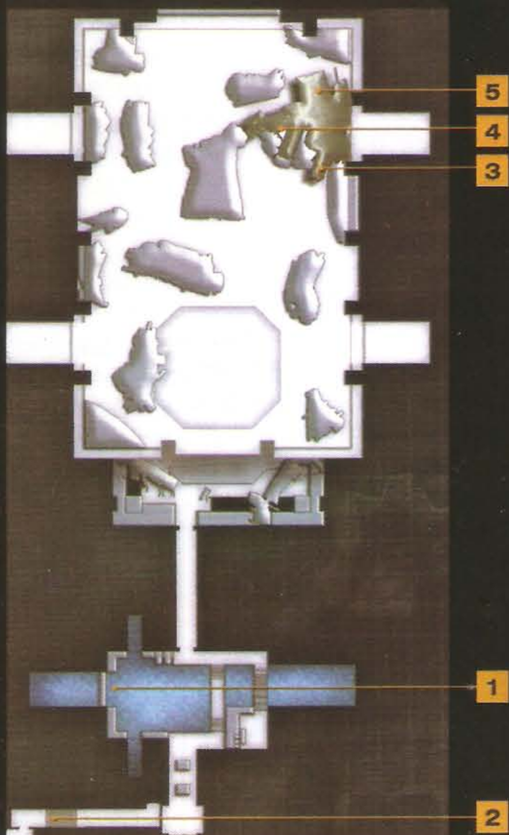


3 Shinkawa



4 Nakamura

UNDERGROUND BASE & SUPPLY TUNNEL





1 Negishi



2 Kaneda



3 Liquid

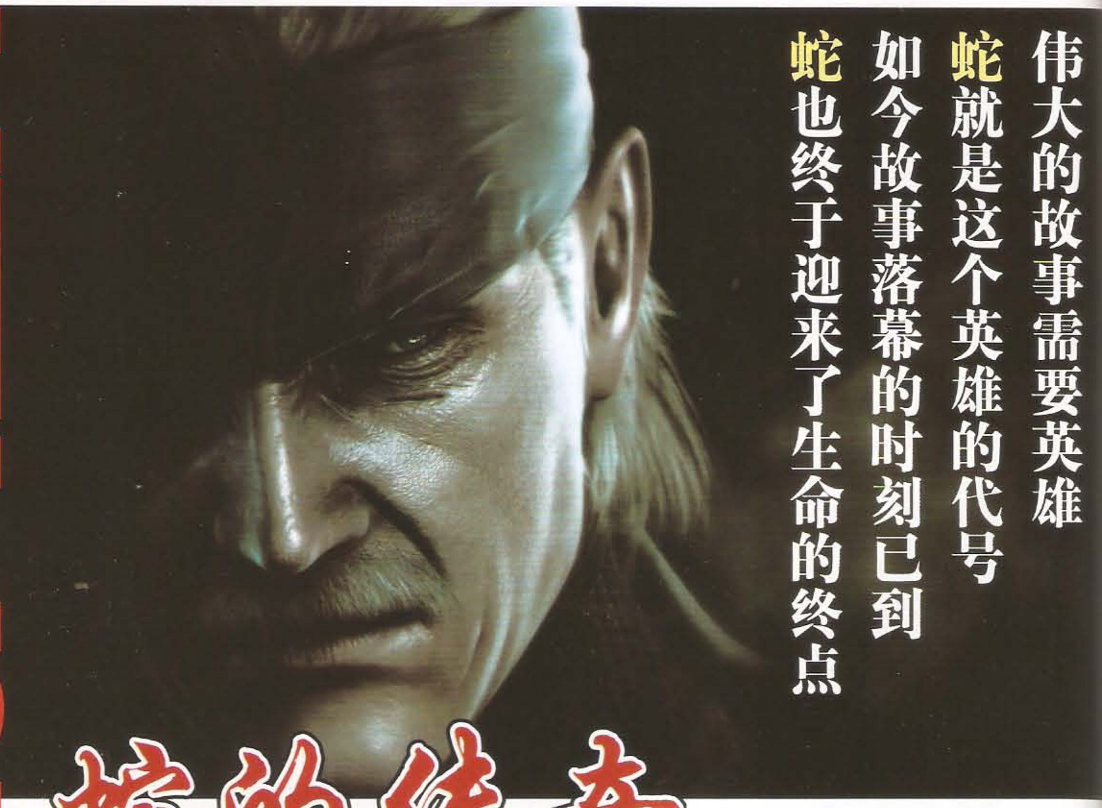


4 Cyborg Ninja



5 Kimura

METAL GEAR SOLID 4®
GUNS OF THE PATRIOTS
TACTICAL ESPIONAGE ACTION



伟大的故事需要英雄
蛇就是这个英雄的代号
如今故事落幕的时刻已到
蛇也终于迎来了生命的终点

蛇的传奇

液体的太阳

这个行将落幕的故事最后的篇章就从孪蛇的再会开始。其中一条蛇拥有传奇的一生，“固体蛇”是他曾经的代号，他的名字叫斯内克。只是现在，我们从他身上已经找不出一丝年轻的背影，在某种不为人知的命运安排下，斯内克的身体正急速老化，他们也在寻找真正的答案。现在应该叫他“老蛇”更为合适。而我，“或者我应该叫你兄弟吧？”

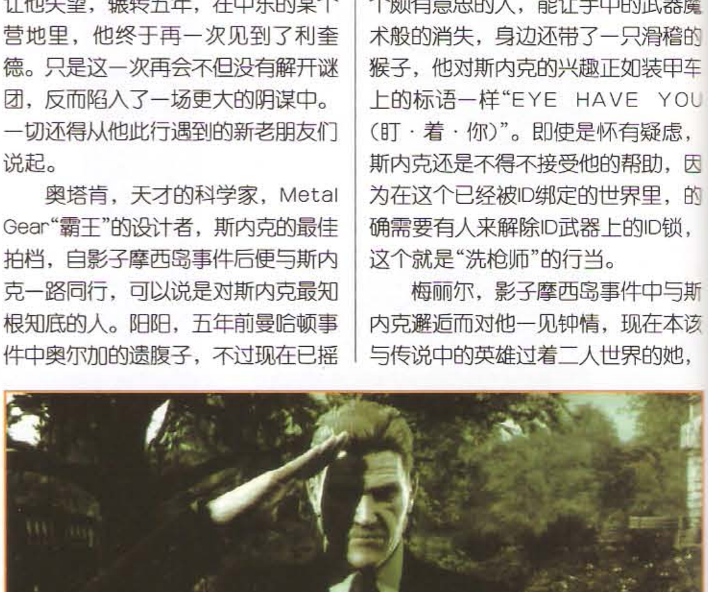
这个时候，斯内克差不多已经以PMC“战争指挥员”的身分潜入到中东地区的民兵组织中。PMC，私人雇佣兵公司，近年不断兴起的一种军事组织，其不断滋长的力量已经成为整个世界的威胁。在全世界上百个PMC组织中，最具威胁的是一个名为“世外桃源(Outer Haven)”的公司，这个名字并不陌生，幕后的操纵者就是另一只蛇——“液体蛇”利奎德·山猫。提起左轮山猫这个名字，那是我最熟悉不过的老朋友了，九年前的影子摩西岛事件后，由于嫁接了利奎德的右手，现在的他言行举止都变成了另外一个人——利奎德·斯内克。

对于斯内克来说，最后一次见到利奎德，已经是五年前的事了。三天前，他从我的另一个老朋友——罗伊·坎贝尔那获得了利奎德企图发动起义的情报。在他的生命中，已经没有什么事比找到利奎德问清事情的真相更为重要的。五年前未解的“爱国者”之谜，让两鬓斑白的老战士再一次持起枪，只身踏入那片已经被战争吞噬的荒芜之地。不过这一次并没有让他失望，辗转五年，在中东的某个营地里，他终于再一次见到了利奎德。只是这一次再会不但没有解开谜团，反而陷入了一场更大的阴谋中。一切还得从他此行遇到的新老朋友们说起。

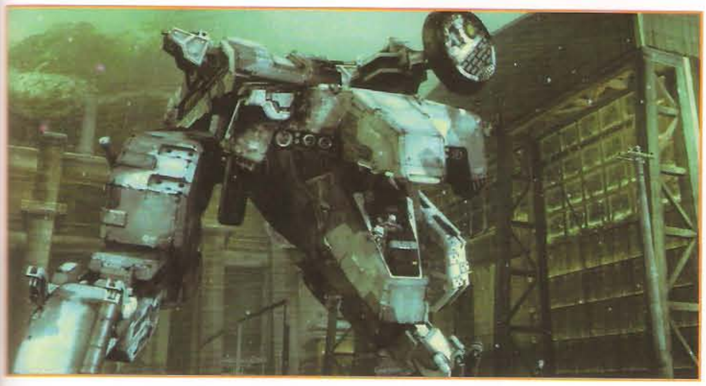
奥塔肯，天才的科学家，Metal Gear“霸王”的设计者，斯内克的最佳拍档，自影子摩西岛事件后便与斯内克一路同行，可以说是对斯内克最知根知底的人。阳阳，五年前曼哈顿事件中奥尔加的遗腹子，不过现在已摇身一变成为年龄最小的机械工程学天才。在这一次的行动中，他们联手为斯内克准备了章鱼迷彩和迷你型合金装备“Mk.II”，有了它们的帮助，斯内克的潜入行动倒显得简单了许多。

德瑞宾，这个名字对于斯内克还很陌生。就我所知，德瑞宾是一伙生意组织的总称，遍布全世界，其余的一切也都是未知数。在斯内克眼前的这位编号是893，从表面上看，他是个颇有意思的人，能让手中的武器魔术般的消失，身边还带了一只滑稽的猴子，他对斯内克的兴趣正如装甲车上的标语一样“EYE HAVE YOU(盯·着·你)”。即使是怀有疑虑，斯内克还是不得不接受他的帮助，因为在这个已经被ID绑定的世界里，的确需要有人来解除ID武器上的ID锁，这个就是“洗枪师”的行当。

梅丽尔，影子摩西岛事件中与斯内克邂逅而对他一见钟情，现在本该与传说中的英雄过着二人世界的她，



硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结



却因为斯内克的突然消失而走上现在这条真正属于自己的路。这一次不期而遇并不是偶然的，梅丽尔现在的身份是CID下属的“沙漠之鼠小队01”的队长，这个小队中的其他成员可以说是个个有特点：通信员兼狙击手艾德，理着一头感叹号的大个子乔纳森，以及笨手笨脚的倒霉鬼强尼(秋叶)，能加入这个小队是因为他过人的电子技术。而斯内克的首要任务就是与这个CID小队汇合获取利奎德确切位置。从梅丽尔口中，斯内克得知了“爱国者之子(SOP)”系统。“属于你的英雄时代已经结束了？”搭载SOP系统的“沙漠之鼠小队01”在面对强大的“天堂骑兵”部队时所表现出来的超乎常人的协调性和战斗力，甚至足以令这位传说中的英雄也叹为观止，但这个名为SOP的系统隐约让斯内克有些不安。

中东之行的终点是这座城市曾经的市政厅，在那里，李蛇终于再次相遇。不过事情仿佛是事先设计好的一样，利奎德并没有太在意斯内克的出现，一切都还在他的掌控之中，他显然对事情的始末了解得更透，“欢呼吧！终究，我们不是老爹的复制品！我们终于从命运的阴影中获得了自由，斯内克！”接下来发生的一幕更是应验了斯内克之前的不安。在利奎德的命令下，天空突然如同悲鸣一般，所有人都陷入了噩梦般的骚乱中，这是他第一次亲身体验到SOP及其背后的恐怖。这个时候，还有一件事让斯内克更为迷惘，那就是眼前站在利奎德身边的这名女子。在剧烈的疼痛中，斯内克仿佛又见到了一个九年前的老朋友——内奥米，他不敢肯定，但的确在这个时候，这名女子救了他。

固体的太阳

SOP，爱国者之子，是通过纳米计算机对士兵及武器进行控制的大型网络工程，在人们眼中，这种纳米计算机可以极大地提高他们的作战能力，看起来就像是个“受益者”，几乎所有的士兵都被注射入了这种纳米计算机，梅丽尔的“沙漠之鼠小队01”也不例外。战争已经变了，标记着ID的士兵，手持标记着ID的武器，使用标记着ID的机器，基因控制、信息控制、情感控制、战场控制……战场上的一切都被监视、被控制着，只是鲜有知道真相的人。有控制，就有反控制，利奎德就是企图这么干的人，中东的那一幕正是他的第一次实验。

昏睡了一天，斯内克很不情愿地从奥塔肯口中确认了内奥米的存在。当然，这在我眼里，并不为奇，严格意义上说，内奥米也是我的一个“老朋友”了。正如斯内克他们所想的，内奥米的身分不仅仅是一位生物学、遗传学上的权威、“死狐病毒”的开发者这么简单，而知道真相却只有她本人而已。这一次引领他们的情报正是来自内奥米给奥塔肯发来的秘密电子邮件，邮件中包含了一段内奥米在利奎德南美的秘密研究室匆忙间拍摄的求救视频。事件愈发蹊跷起来，面对眼前这个亦敌亦友的老朋友求救，即使深信是一个圈套，斯内克也别无选择，因为现在能弄清事件始末的惟一途径只有找到内奥米问个究竟。

南美的战场远比中东更为激烈，在那里，斯内克又见到了一张老面孔——梵普，本该在五年前的“巨壳事件(Big Shell)”中被雷电所杀的“死亡细胞(Dead Cell)”小队成员之一，也是杀死奥塔肯妹妹的凶手，他的出现再次印证了其恐怖的不死之身的传说，这让南美的气氛变得更为让人窒息。不过眼下，摆在斯内克眼前最棘手的还是利奎德的最高精锐部队——“美女与野兽”。就像她们的名字一样，“美女与野兽”小队是由四名年轻的女子组成，她们都有个共同点，就是都曾经遭受过无可弥补的战争创伤，失去了双亲、兄妹，每天都挣扎在痛苦之中，最后变成冷酷的战争机器，就像野兽一样。狂笑章鱼、愤怒渡鸦、哀嚎雪狼、尖叫螳螂，她们的代号同九年前影子摩西岛上的“猎狐犬部队”如出一辙，对斯内克来说应该是段艰苦的回忆。

穿过漫长的前线阵地，斯内克还是在一间隐蔽的研究室里找到了内奥米，并在另一条“蛇”的帮助下救走了她。这条“蛇”也是这个故事的英雄之一，他事实上并没有“蛇”的遗传基因，既不是克隆人，也没有接受特殊的基因改造，而是一个普通人，只是曾经有人试图通过模拟斯内克的经历将他培养成像斯内克那样的人，但他最终拒绝了。他有属于自己的名字，叫杰克，曾经被称为“蛇”，也被称为“雷电”的年轻人。在曼哈顿事件后，雷电就突然人间蒸发了，为的是去寻找某个重要的东西。然而再一次站在他们面前的这个雷电，已经不再是一个普通人，他被植入了强化骨骼，拥有惊人的战斗力，体内流淌着的是白色的血液，正如他所说：“斯内克，轮到我来保护你了。”

在内奥米的帮助下，整个事件终于明朗了不少，可以肯定的是利奎德在策划一次名为“爱国者之枪(Guns of the Patriots)”的计划，而安排斯内克到南美和内奥米的见面也是出于实验的目的。斯内克也终于清楚了自己身体急速老化的原因是基因被修改后的必然结果。不过却有一件事例外，即使是内奥米也不知缘由，那就是内奥米在对斯内克的身体检查中，发现了一种新的死狐病毒，很显然，这一定是德瑞宾的杰作了。

第三个太阳

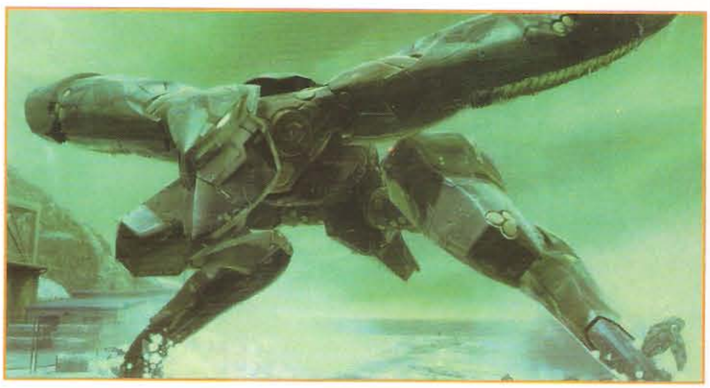
“欧洲……去见……老妈妈。”雷电在与梵普的战斗中拼尽了全力，现在已是遍体鳞伤，但他的话却给斯内克指引了新的方向。而利奎德两次实验也有了一个结论，不管是利奎德还是斯内克，都不是大首领的复制品，要侵入SOP系统，利奎德只剩下最后一条路，就是找到大首领。

大首领，这是一个有趣的名字，在历史上，他也曾是个美国的传奇英雄，这个执着的男人总是沉浸在那个假想的完美世界——“世外天堂(Outer Heaven)”中，在桑吉巴尔的时候就已经倒在斯内克的枪下，他已经死了，他本该早就死了，只不过有些人仍然需要他的存在。对于大首领还活着的事实，斯内克自然感到无比惊讶，即便只是个活的细胞。而知道大首领所在的人普天之下也只有“老妈妈”了。

他们口中的老妈妈就是当年“在伊甸园里受到了蛇的诱惑，偷吃了禁果”的夏娃，现在她是当地一个神秘抵抗组织的领导人。与当年的妖娆动人相比，现在的她的确苍老了不少，不过她还是那么要强，精湛的枪法和那漂亮的车技一点也透不出岁月的沧桑。在这个世界上，没有什么能比一位母亲在生命的终点终于能与自己的孩子重逢更为令人感动的了，夏娃与斯内克、还有利奎德，他们是真正的母子。即使是一名代孕母亲，即使自己孩子的DNA被动过手脚，坠入爱河的夏娃仍然把这段时间当成人生最快乐的时光。

沿途一路跟着抵抗组织的成员，斯内克找到了老妈。引领者、零点少校、大首领、“爱国者”……一时间半个世纪前的人物都汇集在老妈的言语中，搁在心中半个世纪的谜团也逐渐清晰起来，关于自己的生世、关于“爱国者”、关于所有发生的一切、关于圣柜里躺着的大首领……这多少让这位曾经两次将世界从核武器的威胁中拯救过来的“老蛇”有些无法接受。真相的确很残酷，这点我也必须承认。

从一开始，利奎德的脸上就写满了自信，不论斯内克付出多少努力，最终圣柜还是落入到他的手中。那一夜，“爱国者之枪”初步完成了，在沃尔特河进行了首次演习，沃尔特河的宁静瞬间被铺天盖地的枪声、哀嚎声淹没，最后只留下一具具冷漠的尸体和无情燃烧的火焰。老妈完成了使命，静静地躺在圣柜边上，随着熊熊燃着的火焰一同回到那段最快乐的时光，而斯内克脸上则留下了永远无法抹去的战争疤痕。



孪生的太阳

爱国者，最初是由零、大首领、希金特、空降护理，还有左轮山猫为了实现引领者的遗志而成立的组织。后来，在零点少校与大首领之间的分歧激化后，零创造了一个凌驾于一切之上的网络AI系统，也就是现在的“爱国者”，它由四个AI系统GW、TJ、AL、TR以及一个主AI系统JD组成，掌管着整个世界的命运。五年前，斯内克在“巨壳事件”中摧毁的GW正是其中之一，只不过现在GW已经被利奎德重新恢复，并作为了侵入爱国者的钥匙。

在沃尔特河上，利奎德的“爱国者之枪”并没有完全实现，下一步他的目标是摧毁JD，让GW拥有最高统治权。在这个世界上，关于能避开JD发射的核武器，他们这群年轻人看来比我要清楚得多。

影子摩西岛，一个正逐渐从地球的版图中消失的被遗忘的小岛。九年前，这群年轻人的命运就在这里交织、转折。可以说，这一切都是因我而起。一晃十年的光阴，当他们再次踏上这座孤岛的时候，故地重游，一定都特别怀念吧。

在这个世界上，有很多人命中注定成为宿敌。零点上校和大首领、蛇和山猫、斯内克和利奎德、雷电和梵普，甚至是在Metal Gear“霸王”和“海魔鬼”之间……这就是所谓的“双子”宿命。说实话，我也想亲眼在岛上见见这些年轻人的战斗——雷电、还有斯内克，那一定是整个故事中最感人的战役。

世外天堂，一个完全属于战士的自由国度，一条由一位执着的老人选择的错误道路，我想如果有人能终止这条路，那么这个人一定是斯内克。因蛇开始，由蛇结束。青年失去了双臂，老战士精疲力尽，而利奎德的宏伟蓝图才刚刚浮出水面——世外桃源(Outer Haven)号，船头清晰可见的蛇之家族头像，背负着无数的命运。

老雄的太阳

世外桃源号承载着“世外天堂”的幻想浮出了水面，从Metal Gear“霸王”上卸下的电磁轨道炮对准了地球外伪装成宇宙垃圾的JD。而那群年轻人也赌上最后的希望，搭载着“密苏里号”全速前进。

在追寻自由的道路上，什么是正确？什么是错误？利奎德·山猫，我的朋友，在斯内克一行人将活狐病毒插入GW的那一刻，他终于完成了他的使命。他就伫立在世外桃源号的甲板上等待着最后的时刻，一个属于蛇与山猫的伟大时刻。对于这个老朋友，我该说点什么呢？为了让某个已经死了的人复活，他宁愿抛弃自己的身份。不过说不定，他就是这么个人，一个本身就渴望成为那位他无比尊敬的战士的儿子，以此为傲吧。

从活狐病毒插入GW的那一刻起，无数的人得到了释放，阳阳、奥塔肯、梅丽尔、斯内克、雷电、德瑞宾、左轮山猫，还有……我。已经有了太多的受害者，对于活着的人，都应该有个属于自己的圆满结局，而只有斯内克，成为例外，就因为他体内变异的死狐病毒。这个时候，作为他的老爹，我有必要向他敞开一切。而我，就是内奥米、夏娃和奥赛罗特那个远大并且极其复杂的计划的终点，被人称为大首领的人，那个从亲手杀死引领者那一刻就已经死了的人。

内奥米把所有的信息通过纳米计算机传递给了我，斯内克体内旧型死狐病毒由于受到了新型死狐病毒的干扰，数量已经开始减少，斯内克不用再担心变成恐怖的生物兵器。我有责任告诉他，他拥有一个不属于“蛇”的未来，那是一个充满希望的未来。而我，同夏娃一样，通左轮山猫一样，同零点上校一样，最终要接受应有的惩罚，变回到虚无。最后，请让我见一面引领者，我对斯内克说：“帮我个忙，可以吗？把我……带到她那里去……”





硬件集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



通关时间：25 小时

全要素收集时间：80 小时以上

如龙见参		SEGA	动作冒险
PS3	龙が如く见参		日版
	2008年3月6日	1人	7980日元
	对应震动		对应玩家年龄：17岁或以上

文 白夜（levelup.cn） 协力 真无双の乱舞（levelup.cn） 美编 噩梦之茜

SEGA自涉足游戏开发以来，一直以制作风格硬派的游戏见长，“《如龙》系列”便是其中之一。此次《如龙见参》借助PS3的强大机能，再次给各位玩家带来了一部扣人心弦、精彩纷呈且文化底蕴十分丰富的时代剧。

机能的强化使得游戏的画面相比PS2上的两部作品来说有极大的提升，新技术的运用更是使得游戏中人物的表情和现实中几乎无异。除画面进化之外，游戏可玩要素的丰富程度相比前两作也有了长足的飞跃，支线剧情和迷你游戏的数量多到可以用“令人发指”来形容。而在各方面都进化的同时，系列最大卖点的剧情方面本作也是一如既往地优秀，虽然时代和背景相对前两作有了几百年的跨度，但制作者对游戏故事整体安排和细节讲述方法等方面的精心设计依旧可以将玩家的心牢牢拴住，使玩家不舍得放下手柄而想要一口气将游戏的故事了解个通透彻底。可以说在剧情的讲述和设计方面，《如龙见参》做到的程度非一般游戏可及。

基础系统篇



在《如龙见参》里，需要玩家做的事大致可以归为两类——战斗、以及探索。以下笔者就根据这两类行动将游戏的系统介绍给各位玩家。

探索部分

除去战斗和迷你游戏部分，可以说在本作中玩家要做的最多的事就是探索了，比如正常推进流程所需要玩家到特定的场所找特定的人物等等，所以探索时的各种操作和系统玩家一定要熟练掌握，随时清楚目的地的方向和自己所在的位置。

探索模式下的基本操作

按键	操作
左摇杆	移动
右摇杆	变换镜头
L2	切换到桐生正面所对方向的视角
○	对话、调查、进出设施的决定键
SELECT	进入游戏的Reset画面
START	呼出菜单

画面解说



① **醉酒度** 表示桐生喝了酒之后醉酒的程度，根据喝的酒不同会有5种不同的图标来表示醉的深浅程度，从低到高依次是：

白色，醉酒度11～200；
浅黄，醉酒度201～400；
深黄，醉酒度401～600；
浅红，醉酒度601～800；
深红，醉酒度801以上。

喝醉之后的优点是在战斗中的斗气积蓄速度是非醉酒状态的2倍，消耗程度则是非醉酒状态的1/2；缺点则是探索过程中遭遇敌人的几率会上升，从低到高前三个阶段为平时的1.25倍，后两个阶段则是平时的1.5倍。

② **按键提示** 有可以对话的人、可以调查的物品、可以进入的建筑物时出现的提示。

③ **地图情报** 目前桐生所在位置及周围的地图，按下L3键可以使可见范围放大或使地图情报消失。

④ **当前位置信息** 当前桐生所在位置的信息，会以“街道名+建筑物或设施的名称”的格式显示。

⑤ **蓝色箭头** 头上有蓝色箭头的人物表示可以与其发生对话。

菜单解说



项目	说明
持ち物	桐生身上所持道具一览。在记录点可以进行道具的移动等操作，此外按R1可以看到桐生所持的贵重品（一般都是剧情关键道具）。
装备	武器和防具等可以在这里进行装备及更换等操作。此外，因为祇园内不能带刀，所以装备分为“祇园装备”和在祇园以外地区的“完全武装”两种类。
地图	桐生所在地点的详细地图表示，通过按○以及L2、R2键可以局部放大详细情况。通过□以及L1、R1可以查看全京都的地图。
能力确认	桐生的等级、经验值以及各种能力的具体详细数据在这里都有表示。此外，修行记录以及技能的学习记录在这里也有记载。
手纸	桐生的信箱，在这里可以读到游戏过程中桐生收到的信件。读过的信件会有一个“开”字的红印章在信件上表示。
达成一览	本作诸多游戏要素的达成状况，例如71种食物玩家吃到了几种，227种武器玩家收集到了多少等。
人物	和桐生有关的人物的情报，随着游戏主线剧情的推进和一些重要事件的发生，此项中收录的人物也会增加。
用语集	在游戏中发生对话时玩家可以发现有很多词被着重上色，这些都是江户时代或者是祇园等地的特殊用语，如今已经几乎不用了，这些特殊用语在这里都有详细的解释说明。
设定	游戏的各种设定，比如是否开字幕以及是否可以跳过剧情等。
备忘录	备忘录中记载着游戏过程中的三个信息：依赖、掛廻以及手配贴。这里也是本作可玩要素中最重要的一项，后面会有详细的介绍。

战斗部分

战斗部分是推进游戏剧情及游戏可玩要素中的重点，相比PS2平台的两部作品，本作中由于武器装备以及各个武器所对应的技能的加入使得战斗更加丰富且具有可变性。《如龙见参》可以说是一个“因剑而生的故事”，所以掌握好游戏中各种剑的使用才可以在这个用剑说话的时代生存下去。下面就来详细介绍一下本作的战斗系统。

战斗画面解说





①经验值槽。用经验值槽来直观地显示距离下次升级还需要的经验值，其中黄色部分是当前已经获得的经验值。

②体力槽。当前用来表示桐生体力的标识，当体力剩余不到上限值的20%时，体力槽会以红色闪烁显示以示警报。

③斗气槽。表示当前桐生所积蓄的斗气槽。当斗气槽积攒到一定程度时就可以释放威力巨大的必杀技了。

④装备武器。桐生当前装备的武器会在此处以小图标显示，上是大太刀和其他特殊武器，右是单太刀（一刀）、下是赤手空拳、左是二刀。在战斗中可以通过相应的十字键进行切换。

⑤地图情报。战斗发生区域周边的地形显示，按下L3键可以放大或取消，地图上蓝色的圆圈代表的是桐生，黄色是一般敌人，橙色则是强敌或者BOSS。

⑥敌体力槽。当前被桐生锁定或攻击的敌人的剩余体力。

战斗模式下的基本操作

按键	操作
左摇杆	移动
右摇杆	变换镜头
□	普通攻击
△	重攻击/斗气槽积蓄到一定程度时的必杀攻击
○	捡起路边可以利用的道具，如木桶等/空手时抓住敌人，之后再度按下可做出摔投
X	短距离快速移动
L1	防御
R1	摆出战斗架势，近距离可以一定程度锁定面前敌人
十字键	一刀、二刀、大太刀以及空手状态的切换
SELECT	进入游戏的Reset画面
START	呼出菜单

战斗进阶——武器特点解说

本作因为有一刀、二刀以及大太刀三套武器的加入，使得战斗相比前两作来说变得丰富了许多，但同时也复杂了许多。每种武器都有其优势和劣势，在对付不同的敌人和不同的环境下合理地选择武器和作战方法才可以顺利将敌人击败，所以每种武器的特点和基本使用方法是玩家要熟练掌握的，下面就进行一些装备不同武器状态下主要特点的讲解。



空手状态下的攻击方式基本和前两作相同，连打□键的快速普通连续攻击，△键的重攻击破坏防御，○键为抓住敌人，抓住敌人后□键三连击可以将敌人打倒、再次按下○键为摔投，△键则是向反方向做出踢腿攻击，可预防敌人从背后突袭。需要注意的是，空手状态下无法防御使用刀等武器的敌人的攻击。这也是空手状态的最大缺点之一。不过空手状态可以随意拾取战场上诸如木桶等道具用作防御。



一刀也就是指桐生装备单太刀时的状态，特点在于攻守比较平衡，连击□键可以轻松打出连续攻击，而连击后配合△键的长距离滑斩威力不错，还可以起到在乱军中突围的效果，并且可以在滑斩攻击结束后按住△键发动一刀的特殊技能“残心”以快速积攒斗气值。此外，一刀状态下除了○键为用脚攻击敌人以达到防御破坏的效果外，防御、回避的操作方法均与空手状态下相同。



大太刀这种武器具有剑压高、攻击范围广的优势，在一些地形狭窄的地方如果运用此优势的话会起到事半功倍的效果，斗气值也会积攒得很快，此外大太刀还具有可以防御火枪等高剑压武器攻击的特点。不过大太刀也有其弱点存在，首先大太刀很重，装备上之后桐生只能缓慢地移动，这在对付一些灵活的敌人时是十分不利的；其次大太刀的攻击大开大合，两次攻击之间攻击间隙和硬直较大，从而容易受到敌人的反击。大太刀还具有可以破坏场景中一些物品的特点。

*金棒的特点与操作和大太刀完全相同。



二刀众所周知是桐生一马之介（宫本武藏）的独门绝技，以右手太刀，左手小太刀为基本装备，通过连打□键可以施展出攻击速度很快的双手交叉连续攻击，对敌人造成的综合伤害要比装备一刀时高，但综合来说“剑压”（剑压决定是否能将敌人防御破坏打致硬直状态）要比一刀时小。二刀状态的最大特点在于对于一般攻击可以全方位防御，只要在装备二刀的状态下按住L1防御，即使背后的普通攻击也可以安全防御住，但需要注意的是像火枪这种剑压极大的攻击双刀是无法防御的。

战斗进阶——必杀技、必杀奥义

除去普通攻击外，本作的主角宫本武藏还可以在战斗中通过输入一些特定的指令而使用出一些特殊的必杀技（要先习得），此外更是可以视不同情况满足一定条件后使用出各种杀伤力巨大且表演效果十分华丽的必杀奥义（ヒートアクション）。在合适的情况下熟练运用各种必杀技不但可以给予敌人造成重大伤害，还可以有效提高战斗效率，甚至逆转败势。必杀技在本作中主要可分为技和必杀奥义，其中必杀奥义又包括需要特定条件才可以习得的天启和视战场和装备武器不同而自动触发的奥义。



必杀技一般是指不出现特写画面、需要一些特殊条件习得且需要一些特殊的按键组合在平常战斗中可以随时用出的技能或者一些在战斗中会自动产生效果的“被动技能”。这种必杀技能分别在祇园的“无手流道场”、洛外町的“惭愧流道场”、光悦处的カカシ阵以及流程第10章才出现的“天狗面の男”那里习得。具体列表如下，请对照后面流程篇的流程编号查看：

必杀技

祇园无手流道场	
必杀技	习得时期、条件
祇园无手流・猫返り	流程5–1以后／遭遇战10回以上
祇园无手流・投げの刚力 其の壹	流程5–1以后／等级10级以上
祇园无手流・解き投げ	流程6–1以后／遭遇战20回以上
祇园无手流・投げの刚力 其の贰	流程7–3以后／等级30级以上／“祇园无手流・投げの刚力 其の壹”已经习得
祇园无手流・死中活拳	流程8–1以后／遭遇战30回以上／“祇园无手流・猫返り”已经习得
祇园无手流・炼狱掌	流程10–8以后／遭遇战50回以上

惭愧流道场	
必杀技	习得时期、条件
惭愧流・斩岩剑	流程6–3强制习得
惭愧流・无念坊の心得	流程7–5以后／支付3000文金钱
惭愧流・疾走剑	流程7–5以后／支付5300文金钱
惭愧流・旋风剑	流程7–5以后／支付1两500文金钱
惭愧流・弹き斩り	流程7–5以后／支付2两5000文金钱
惭鬼剑・壹之太刀	流程7–5以后／寄付金钱总数合计1两以上
惭鬼剑・贰之太刀	流程7–5以后／寄付金钱总数合计3两以上并已经习得“惭鬼剑・壹之太刀”
惭鬼剑・叁之太刀	流程7–5以后／寄付金钱总数合计5两以上并已经习得“惭鬼剑・贰之太刀”

天狗面の男		
必杀技	习得时期、条件	必要道具
二刀侧转斩	流程10–8以后（夕）	妖しい小天狗の面
二刀阴阳斩	流程10–8以后（夕）	妖しい鸦天狗の面
二刀瞬斩	流程11–1以后（夕）	妖しい天狗の面
秘技・天狗足	流程12–1以后（夕）	妖しい大天狗の面

*在天狗面の男处修行所必需的道具都在三十三间堂的古董行商人处购买。

光悦家 カカシ阵	
必杀技	习得时期、条件
一刀连斩	流程6–6强制习得，完成カカシ阵第一 初の阵
二刀连斩 其の壹	流程7–3以后，完成カカシ阵第一 双の阵
大太刀技 薙ぎ斩り	流程7–3以后，完成カカシ阵第一 鬼の阵
小太刀走り突き	流程7–3以后，完成カカシ阵第一 忍の阵
一刀捌き斩り	流程9–1以后，完成カカシ阵第二 唯刚の阵
二刀连斩 其の贰	流程9–1以后，完成カカシ阵第二 双刚の阵
刚体の心得	流程9–1以后，完成カカシ阵第二 苦刚の阵
真刚体の心得	流程10–8以后，完成カカシ阵最终 双天之阵

必杀奥义

必杀奥义的发动条件要满足三点：一，首先要满足必杀奥义的习得条件或启动条件，比如是否装备了要发动必杀奥义所需要的武器等；二，在战斗中的积蓄必杀奥义发动所需要的斗气值；三，满足奥义发动的特殊条件，比如某些按键组合或者将敌人拖至墙边，画面右上会出现“极”的按键提示，此时按下△键即可发动必杀奥义了。不过需要注意的是，“极”的按键提示出现的时间都很短，稍纵即逝，玩家一定要集中精神抓准时机果断按键才能保证顺利发动必杀奥义。



天启是必杀奥义的组成部分，在游戏主线流程进行到第五章的时候，主角会从游戏中一个名叫七梧郎的僧人处得到携带笔和墨壶以及“猫戏れの图”，随后找到和图上所画的猫调查并选对之后的解说选项即可习得游戏中的第一个天启——“秘剑・余所见猫”。这便是一个典型的天启习得流程：首先玩家要从七梧郎处或其他地点满足条件入手书画，随后找到书画上的东西，调查后会出现QTE按键提示，全部正确输入后（如果输入失败后，离开这个场景再回来就又可以挑战了），玩家还要从三个选项中选取一个，如果选择的选项正确，那么就可以习得该天启了。本作中通过天启习得的必杀奥义一共有18种，下表中已全部列出，请对照后面的流程编号以及依赖列表查看。

名称	习得时期	习得场所	必要书画	QTE按键	正确选项
秘剑・余所见猫	流程5–4以后（昼、夕、夜）	祇园（祇园稻荷）	猫戏れの图	X	背后の货物をさりげなく仕留ぬるし……たたかな猫だ
秘剑・舞鼠	流程5–6以后（昼、夕）	林道	ムササビの图	X–△	飞んでいるものに气を取られるとは……何たる不觉……
必杀剑・真二刀の舞	流程5–12以后（昼、夕）	祇园（井户场）	美人画	△–□–○	隙が无い……どの方向から见ても美しい舞いだ……
刚剑・机巧回し	流程6–1以后（昼、夕、夜）	祇园（发明家的家）	时计设计图	○–△–X–□–○	样样な力を使うと、见事に物が动き回るものだな……
秘剑・燕舞差し	流程6–4以后（昼、夕）	河原町	燕の图	□–△–X	上空で回转して急降下……美しく、力强いな……
秘剑・天升鱼	流程6–4以后（昼、夕）	川街道	鱼游泳图	△	煌めく鳞のせいもあって、天に升るような美しさだな……
秘剑・卷鹫斩り	流程7–5以后（昼、夕）	山道	鹫の图	○–△	卷き入みつつ雀を捕らえた……雀は逃げ场がなかったな……
必杀剑・おろち涡	流程7–5以后（昼、夕）	洛外町 四条通り 大社前	下手なヤマタノオロチ	X–△–○–△–X–□	オロチの凄まじい攻击ぶりが见事に传わる语り口だ……
秘剑・音无しの蛇	流程7–8以后（夕、夜）	林道	蛇の图	△–○	气配を消して瞬时に捕获……切れのある动きだ……
组小太刀・巴狩り	流程8–1以后（昼、夕）	川岸茶屋	巴龙の图	△	偶然とはいえ见事な巴投げだが……诘めが甘かったな……
必杀剑・円明	流程9–1以后（昼、夕）	洛外町 大和小路南	座禅僧侣の图	○–△–□–X–○	あの円が不动の气构え作り出しているな……
刚剑・蝇啼かせ	流程9–5以后（昼、夕）	吉冈道场	蝇观察图	△–△–△	素早い蝇は壁に止まっている时溃すのか……
秘剑・荒れ牛	流程9–5以后（昼、夕）	田圃道	暴れ牛の图	△–△–△	力を溜めて一气に解放するから、あれだけ飞ぶんだな……
组小太刀・双骨	流程5–4以后（昼、夕）	洛外町 大和小路南	野犬の图	△	一本よりも二本か……俺の二刀と同じ发想だな……
刚剑・猿返し	流程5–13以后（昼、夕、夜）	洛外町 见世屋小屋	游ぶサルの图	X–△	あんな小さな猿でも、棒を使えば高く舞いあがれるのか……
必杀剑・踊り猫	流程5–4以后（昼、夕、夜）	清水寺	眠り猫の图	△–△	岩を使い塀を轻轻と乘り越えるしなやかな跳跃だ……
必杀剑・豪双	流程9–5以后（昼、夕）	田圃道	走る牛の图	X–△	角のおかげで突进を喰わなかったが、身动きも取れんな……
组小太刀・幻狼	流程9–8以后（夜）	崖街道	狼远吠え图	X（8次）	见事な体捌きと势いで登りきったな……

全书画入手方法		
书画	入手时间／条件	入手方法
猫戏れの图	流程5–5自动获得	七梧郎赠予
ムササビの图	流程5–5以后	七梧郎赠予
美人画	流程5–5以后	依赖“ひしゃくの水 一”达成
时计设计图	流程6–1以后	从质屋里的某男人那里花2000文购入
燕の图	流程6–1以后	七梧郎赠予
鱼游泳图	流程6–1以后	七梧郎赠予
鹫の图	流程7–3以后	七梧郎赠予
下手なヤマタノオロチ	流程7–3以后	完成依赖“寺子屋の宿题~さくぶん~”
蛇の图	流程7–3以后	七梧郎赠予
巴龙の图	流程8–1以后	川岸茶屋的老人那里获得
座禅僧侣の图	流程9–1以后	依赖“绿切り寺”达成
蝇观察图	流程9–1以后	依赖“町の名医 二”达成
暴れ牛の图	流程9–1以后	七梧郎赠予
野犬の图	等级达到15级以上	七梧郎赠予
游ぶサルの图	等级达到17级以上	七梧郎赠予

全书画入手方法		
书画	入手时间／条件	入手方法
眠り猫の图	等级达到18级以上	七梧郎赠予
走る牛の图	等级达到25级以上	七梧郎赠予
狼远吠え图	等级达到30级以上	七梧郎赠予

除以上“天启”外，还有10个“天启”是不用书画就可以习得的，分别在祇园的“无手流道场”以及第八章流程进行到宝藏院时登场的修验者役小棲处进行“精神锻炼居合い斩り”习得

祇园无手流道场	精神锻炼居合い斩り
祇园无手流・无刀取	秘奥义剑・一流れ
祇园无手流・钵崩し	秘奥义剑・刚断
祇园无手流・无手返	秘奥义剑・二天
祇园无手流・火绳封じ	秘奥义剑・枯叶微尘
	秘奥义剑・缚解斩
	秘奥义剑・燕落とし

*秘奥义剑是在一些对BOSS的战斗中在某些特定的情况下才可发动的特殊必杀奥义，以上每招具体对应的BOSS战和发动条件会在流程中有详细说明。

硬件集结
特征集结
劲作集结
攻略集结



1605年的京都祇园，在这个地方你几乎可以用钱买到一切，而在这样的环境下渐渐地多了一种只有这里才有的新商品——游女。那些家境贫寒的家庭将自己家的女儿卖至这里的“扬屋”充当游女来换取一点点可以令自己在这个动荡时代生活下去的金钱。而我们的主人公桐生一马之介就是以处理这些扬屋里无端闹事的顾客以及追讨顾客的赊下的帐为工作生活在这里。

在一个寻常的日子里，又有一批小女孩儿被送到了这里作为游女的候选人，她们聚集在祇园的大门前哭闹，伴随这一阵阵嘈杂，故事也拉开了序幕……

序章 祇园之龙

本章流程

0-1 接受伊东的请求去帮忙到万屋、药屋和质屋收债。

*已可以使用龙屋的记录功能，此外在这里还可以使体力徐徐恢复。

0-2 来到よろず　ありがた屋与万屋的店主对话要回欠的债。

*收回万屋的债务之后便可以在万屋购买道具和装备品。

0-3 来到药　天狗屋与药屋的店主对话。

0-4 到料亭　红叶楼找门口的女人对话。

0-5 来到水天稻荷，战斗后救出丁稚要回药屋的债。

0-6 来到质屋，与质屋的店主对话。

0-7 来到酒　中之藏与酒店店主对话。

0-8 来到祇园稻荷，在祠堂前的雕像旁找到预り所的钥匙。

0-9 到门前小路的预り所处用钥匙打开い一号柜子取回质屋的债金。

0-10 回龙屋的路上在祇园的大门前发生战斗。

0-11 回到龙屋，将在三个地方回收的债务金交给伊东并获得3000文的报酬。

注：有标示的条目后面会有其相应的详细流程解说。

0-5 来到水天稻荷，战斗。



首先按照游戏给出的提示熟悉空手状态的普通攻击的两种方式，□键的拳攻击和△的脚攻击，无论哪种方式，击中敌人8次即可。接着是熟悉○键的用法，玩家靠近敌人按○键就可以把敌人抓住，此时有三种后续攻击方式：继续按○键将会使用摔投攻击；按□键将会用拳头攻击敌人，连续按三次可以用出三连击最后将敌人击倒在地；按△键则是直接用脚将敌人踹倒在地上。使用这三种攻击的任意方式成功击中敌人10次即可完成指南。接下来是指导玩家在空手状态下战场道具的使用，靠近画面上有红色箭头指示的木桶或竹筒按○键即可将其拿起，随后□键和△键分别为使用物品进行轻重攻击，此时要注意画面左上会显示出该物品的耐久度，每使用该物品击中一次敌人该物品耐久度就会减少1，减至0时便无法再使用了，而按○键则可以将物品投掷以进行远距离攻击，随意使用物品击中敌人10次即可完成战场物品使用指南。接下来是增长斗气的方法介绍，空手状态下靠近敌人按R2键进行挑衅是一种方法，连续攻击敌人也是一种方法，当斗气积攒到超过画面左上斗气槽第一条竖线时桐生即进入“斗气状态”，此时可以使出拥有强大威力的“必杀奥义”，比如空手状态且桐生处于“斗气状态”下时，抓住敌人并拖至墙边，当画面右上出现“极”的字样时，按△键便可以用出“打击技”，这些在前面的“系统篇”都有详细介绍。

0-10 回龙屋的路上在祇园的大门前发生战斗。

这里出现了腰间绑有道具的敌人，击倒这些敌人时这些道具也会掉落，踩到这些道具便可以获得，不过需要注意的是战斗结束前击倒的最后一名敌人如果身上带有道具的话则无法取得这个道具，所以，优先击倒身上带有道具的敌人吧！将三名带有道具的敌人全部优先击倒并获得他们身上的道具即可进入下一阶段。接下来是防御指南，很简单，玩家只需按L1键正面防御成功5次即可，不过需要注意的是，空手状态下无法防御来自背后的攻击。接下来是按住R1的战斗架势指南，玩家只需按住R1使自己正面面对敌人移动并保持10秒即可完成；最后是回避指南，玩家按X键配合方向键便可以使桐生向一个方向快速短距离冲刺一段距离以躲避敌人的攻击，如果连按两次X键则可以在快速冲刺一段距离后紧接一个翻滚动作，回避距离更长。

剧情概述

龙屋，座落在祇园的大门处，人称“祇园之龙”的桐生一马之介就住在这里。桐生的职业叫做“掛廻”，主要工作就是处理祇园的扬屋里无端闹事的顾客以及追讨顾客赊下的帐等，因桐生武艺高强，基本所有难题都能搞定，所以“龙屋”的“祇园之龙”在这里是非常出名的。

一日，桐生正在家中休息，鹤屋的伊东先生此时却找上门来。一阵寒暄后，伊东先生表明了来意，原来今天是鹤屋的收帐日，伊东则是拜托桐生来帮他这个忙的。

虽然稍费了一些力气，不过桐生总算是用最快的速度帮伊东把几处欠债全收了回来。而就在这时，看守祇园大门的守卫突然大喊着不好了跑到桐生面前。经询问后得知原来门口有一个小女孩儿指名要找桐生。桐生仔细观察了一下这个小女孩，浑身是伤且脏兮兮的，他并不认识，为了不给自己找不必要的麻烦，桐生决定还是不要露面为好。

“桐生大哥，这……”看门的守卫见桐生不愿意露面，自己又搞不定这个倔强的小女孩儿，为难地喊了出来。可这无奈的一喊却传到了小女孩儿的耳朵里。“你就是桐生先生么？”小女孩儿摆脱掉守卫抓住她的手，跌跌撞撞地跑到桐生面前。见身份暴露，桐生只得转过身来。小女孩儿称有人叫她来这里找桐生，但她却并不知道叫她来的人是谁。

见这小女孩儿语无伦次的，桐生还是决定不再理她，可刚要回身离开时，一件小女孩儿身上的东西吸引了桐生的注意力——一把短刀。守卫这时也注意到了小女孩儿怀里的刀，要知道祇园是不许带刀进来的，于是守卫便去夺她手里的刀，但却被桐生一把拉住了。

“这个小女孩儿的委托我接了。”说完，桐生便把小女孩儿带回了龙屋。

龙屋内，桐生刚要张嘴询问小女孩儿怀里的短刀的事情，沉默却由小女孩儿率先打破了：“请问，只要有钱，就什么事情都可以帮我做么？”

“理论上是这样的。”桐生回答到。

“那……请帮我把那个人杀掉。”

“什么？”桐生有点不相信自己的耳朵。

“宫本武藏……请帮我杀掉宫本武藏！拜托了！”说着，小女孩儿抬起头来，一字一句地说出了那个名字。



第一章 宫本武藏

本章流程

1-1 门下生剑术指南。

1-2 与丸目长惠对话，接受试验，发生战斗。

*在道场的纳屋旁帮助一只乌龟翻过身来，可以在第五章得到特殊的赛龟。

1-3 到道场旁的纳屋里与丸目长惠对话。

1-4 对真岛五六八的战斗。

1-5 刺杀东军叛徒。

1-1 门下生剑术指南。



首先是拔刀和收刀的练习，按十字键的右拔刀，再按下收刀，反复5次即可；接下来是连续攻击的练习，按□键使用三连击击中学徒5次即可；随后是重击的训练，重击会增加剑压，容易将敌人的防御瓦解，按□键使用三连击后再按△键使出滑斩即可，同样反复5次；防御的训练，按住L1成功防御住来自前方以及左右两方的攻击10次即可，注意一刀状态下无法防御背后的攻击；之后的防御破坏训练，用○键的脚踢攻击成功破坏对手防御10次即可；“残心”的训练，使用大斩击（一至三次□+△）攻击后持续按住△键一段时间使斗气值上升便算作成功一次，反复5次即可，还需注意全部攻击过程中需要打中柱子才可以。

1-2 与丸目长惠对话，接受试验，发生战斗。



与丸目长惠的战斗是剧情战斗，玩家无法击败他，不过稍微练习一下刚才学到的一些攻击防御基本操作也好，一定时间经过后或者玩家的体力低于一定值时战斗结束，自动进入剧情。

1-4 对真岛五六八的战斗。



德川军帐内，席间武藏与真岛话语不和，便动起了手。对真岛五六八的战斗不难，真岛速度虽然快但攻击方式并不算十分丰富，主要有两种，一种是前滚翻后的纵展，会伴随一声尖叫，此招破绽较大，玩家可往两边回避过后上前连续攻击。另一种则是三连击，这招范围广且中途会根据玩家所处方位变向，玩家可用回避配合防御保证安全后进行反击。总之此战的原则是后发制人，等真岛出招后先进行躲避或防御再伺机反击。

1-5 刺杀东军叛徒。



作战开始后是在庭院对剑士的强制战斗，和真岛配合可以轻松击败。之后继续前进，在走廊上可以拿到“万能丹 特选”，之后在屋内再次击倒一批敌人，注意此时如果斗气积蓄到“斗气状态”时可以到屋外走廊隔着墙发动“秘剑·影突き”对敌人造成大伤害。跟着逃走的敌人继续深入，接下来要面对的是连续两拨敌人，此时出现了身上带有道具的敌人了，优先击破拿取掉落的道具会对战斗比较有利，遇到被敌人包围的情况多使用□键的三连击后配合△键的远距离滑斩突破敌人的包围便不会有危险。

来到“土间”后先拾取周边的道具，再和真岛对话选择“准备好了（さっさと终わらせよう）”之后继续前进，此时真岛断后，变为武藏独自行动，在狭小的走廊里击倒两名敌方剑士后，会遇到敌方一高级敌人，先瞧准时机按画面提示按键躲过他的突袭（QTE），随后与他的战斗中只要小心他的拔刀术即可，被拔刀术击中武藏必然倒地，敌人的下次拔刀术攻击会恰好抓住武藏站起的时机，此时务必在起身瞬间连续回避躲过他的拔刀术攻击，否则会陷入连续被敌方拔刀术击倒的窘境。

剧情概述

小女孩遥要求桐生一马帮助她报仇，杀掉宫本武藏。在桐生一马追问下，事情的原委原来是这样的：遥的全家都被杀了，在危机时刻，一个大叔救了遥出来，并告诉她“到祇园去找桐生一马之介就行了”，但并没有告诉她杀她全家的凶手就是宫本武藏。而遥拿着的那把刀则被她认定为凶手所用，通过在近江的小镇上打听，遥得知手中的刀是宫本武藏的，所以才认定宫本武藏就是凶手。





而桐生则以“不认识宫本武藏”为由再次拒绝了遥的请求。

此时故事追溯到序章剧情发生之前的五年。宫本武藏正在自己的武馆教导学生剑术，此时德川家剑术师范丸目长惠以委托为名来到宫本武藏经营的道场。丸目要求宫本参加一个试验，并希望宫本能够跟随他为德川家效力，而试验的内容则是和丸目打一场，以测试宫本的实力。虽然在与丸目的较量中败下阵来，但宫本对战斗的强烈好奇心却引起了丸目的兴趣。以丸目的话说，就是“宫本具有一个剑士应该有的素质和对杀人强烈的欲望”。于是桐生便跟随丸目加入了东军，也就是德川家的部队。



在一次大战的前夜，德川家的武士们聚在一起喝酒，而宫本则因为拒绝真岛五六八敬酒的要求与其起了冲突，在两人打得不可开交时，丸目出现并阻止了两人。随后一名名叫天海的僧人出现，从丸目对其的态度来看，天海应该是德川手下的重臣。

随后，丸目宣布了一个危险性极高的任务：秘密暗杀一名“叛徒”。宫本自愿前去，就这样，他与一同被丸目雇来充当杀手的剑客真岛五六八一起，秘密潜入到了暗杀目标所居住的房屋准备行动……



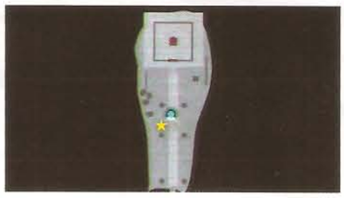
暗杀任务虽然成功，但宫本却没有想到暗杀的“叛徒”竟然是德川的儿子——结成秀康，并且秀康死前留下了一句“一定要帮他把弟弟从天海手里救出来的遗言”。此时，两人的行踪被发现，随后，宫本和真岛两人逃到了事先和丸目约好的一座旧寺庙里。

第二章 关原的陷阱

本章流程

- 2 1 在周边进行探索后，与真岛五六八对话。
- 2 2 战斗，对丸目长惠。
- 2 3 战斗，对德川军剑士。

2 1 在周边进行探索后，与真岛五六八对话。



真岛要确保周围没人偷听才会把武藏刚才刺杀的结成秀康的事情告诉他，于是武藏要在破庙内外查看是否有偷听者。破庙内外都有道具，玩家可全部取得后再回去与真岛对话。此外，右图所标的★处有主线流程所碰到的第二只需要玩家帮忙的乌龟，顺便帮助它翻身吧。

2 2 战斗，对丸目长惠。



没想到丸目是带人来杀武藏和真岛的，战斗在所难免。首先击倒除丸目外的5名杂兵，随后和真岛配合集中对付丸目长惠。比较稳妥的方法是玩家先移动到一个角落，然后回身进行防御，因为一刀状态下是可以防御住来自正面和左右方的攻击的，这样把背后留给墙，玩家可以说就作到了完全防御。当丸目攻击玩家时，真岛就会从旁边攻击丸目，如果防御被破坏及时调整成防御状态即可。而当丸目去攻击真岛时，玩家则抓住机会从其后方给予伤害。总之原则就是和真岛两人配合对丸目进行“夹击”。

2 3 战斗，对德川军剑士。



此战的主要目的是教玩家如何使用二刀。首先是防御，系统篇里已经谈到过，二刀状态下可以对一般攻击达成全方位防御，玩家只需按住L1键防住敌人的8次攻击即可完成第一步；接下来是熟悉二刀状态下的普通攻击，和一刀时一样，通过□键和△键可使用出二刀的轻攻击和重攻击，□键的三连击后配合△键依旧有四连击，而其他的不同组合还有各种形式的连击，成功击中敌人10次后完成二刀的剑术指南。随后使用二刀将剩下的敌人全部击倒即可。

剧情概述

两人在旧寺庙里互相了解了如何被丸目拉拢至德川家的经过，而第一次杀人的宫本也逐渐从恐慌转变为了作为一名剑士成功击败对手的兴奋，而就在此时，丸目来到了寺庙。但令两人没想到的是，丸目却是带人来杀他们的。宫本和真岛奋力杀出一条血路，却没想到刚出得寺庙却又碰上了另一队来追杀自己的人，万分紧急的情况下，宫本使用自己“无门无派”的二刀流击倒了众多敌人，但却始终敌不过一个叫做佐佐木小次郎的剑术高手，真岛也在和他的战斗中被废了一只眼睛，宫本武藏在无奈之下只好拉着受伤的真岛跳下悬崖，才逃过一死……





第三章 誓言

本章流程

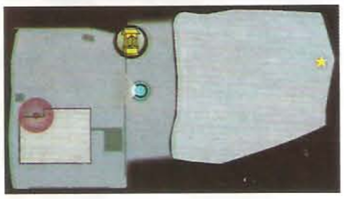
- 3-1 在吊桥上与德川军追兵战斗。
- 3-2 前往浮世的家，将刀交给她。
- 3-3 在浮世家的院子对追兵的战斗。
- 3-4 战斗，对赏金猎人。

3-1 在吊桥上与德川军追兵战斗。

此时已经可以在一刀、二刀和空手的状态下进行切换，按照各种状态的特点对敌兵进行有效的打击吧！吊桥上地形狭窄，最好让时刻保持让全部敌人处于一边，否则被夹击的话就比较危险了。斗气积蓄到"斗气状态"时可以切换成空手状态抓住敌人按△键将敌人扔下桥以达成一击必杀的效果。

3-2 前往浮世的家，将刀交给她。

在前往浮世的家之前在周边有几个道具可以拾取，位置如右图。此外★处有流程中第三只需要玩家帮助翻身乌龟。玩家还可以在此时利用地藏菩萨存个档。



3-3 在浮世家的院子对追兵的战斗。

此战限定为一刀状态，敌人虽然不强但体力非常多，玩家可多使用残心来积蓄斗气，斗气呈"斗气状态"时将敌人打倒在地后的追加攻击可以对敌人造成很大伤害从而提高效率，必要时也可以使用"热血丹"辅助。



3-4 战斗，对赏金猎人。

此战虽然是空手状态，但是周边有许多道具可以捡，其中有铲子和树枝等可以作为武器，玩家可借助热血丹增加斗气后，配合捡起的武器对敌人释放特殊必杀技予以大伤害。弓箭手优先消灭。具体道具位置如图。



剧情概述



"这把，是你哥哥的刀。"在一个宁静的小村里，宫本走到一个年轻的女子面前，举起了手中的短刀。

画面回到宫本和真岛逃出来的时候，两人互相搀扶着来到一处吊桥，"这就是你说的桥么？"，真岛点了点头，随后将腰间的刀卸下并交到宫本手中，"我感觉我快不行了，你还是自己赶快逃吧。如果我死了，请把这把刀交给我妹妹。"宫本当然不会丢下真岛不管，但还是收下了真岛递过来的短刀。就在这时，追兵从桥的对面赶来，宫本将真岛安顿在身后，独自上桥击退了追兵，可万万没想到另一队追兵从身后赶来，并已经将真岛包围起来。

情急之下真岛拔刀砍断吊桥，和追兵一起掉落了万丈深渊……

"我不要这把刀，这对于我来说无所谓！"没想到面前的女子得知真岛的死讯后竟然是这种反应，但既然是同生共死的兄弟的遗愿，宫本怎能就此放弃？于是他又来到了女子家中。

"别和我说这把刀和他的事情了。如果你愿意，可以在这里洗个澡换身衣服，现在你这身打扮会吓坏村里的人的。"

见女子态度强硬，宫本只好暂时作罢。洗完澡换完衣服，宫本发现女子已经做好了饭菜。席间，宫本再次提起了刀的事情，无奈之下女子只能道出实情。

女子名叫"浮世"，与真岛并不是亲生兄妹关系，而且真岛竟然还是她的杀父仇人。浮世的父亲在当时的上野国一个名叫"桐生"的地方武馆里教剑术，而浮世的母亲则在她小的时候就去世了，父亲带着浮世和她的姐姐"扬羽"三个人一起生活，虽然不富裕，但总算生活安稳。在当时，浮世的父亲可以称得上是一个相当有名的武士，所以真岛向他提出了挑战，站在武士的角度，浮世的父亲不能逃避这场比试，但却在比试中被真岛所杀。失去了父亲的姐妹俩从此以后离开桐生这个地方，过着流离失所的生活，而姐姐为了生计，则卖身去了"游廊"，浮世则靠姐姐卖身留下的钱生活。一次偶然的机会，浮世又碰到了真岛，而真岛则为了减轻杀死浮世父亲的负罪感，一直很细心地照顾浮世，把她当妹妹看待。浮世也不想整天想着杀父之仇，所以当浮世得知真岛的死讯后才有了一种安心的感觉。

就在说出这些话的同时，浮世的眼中一直含着泪水，为了掩饰这些，她起身到外面去拿酒。却不想又碰到了追杀真岛而至的德川手下，宫本用真岛的刀将追兵打败，却没有下杀手，"在没有得到这把剑主人允许的情况下，我不会用它杀人的。"

可两名追兵却留下了一句"你逃不掉的"就剖腹自杀了。

宫本看着眼前的尸体，感慨万千，"也许真如真岛所说，剑士的下场都是如此悲哀啊……"，于是他做出了不再用剑的决定，并且要留下保护浮世。

一年后，一个再平常不过的日子，宫本在地里干活。而浮世则出来叫他回家吃饭，从浮世对宫本的称呼来看，两人已经结为夫妻。在席间，浮世拿出两把刀递给宫本，宫本则十分诧异，"你为什么给我这个？"，"你总会变回剑士的"浮世抚摸着刀镡上的两个红色的铃铛，"这是母亲的遗物，以后你用这两把刀时就会想起我的。"

宫本十分生气，放下手中的饭碗，转身就要出门继续下地干活，"我说过不再用刀了，你把它们赶紧收起来吧。"

而就在这时，邻居大叔从村口慌慌张张地跑了回来，嘴里还喊着："出大事了、出大事了！"浮世赶忙上前询问到底发生了什么事情。"有一伙凶恶的盗贼吵吵着向村里来了，他们好像在找什么人，你们赶紧逃吧！"

正说着，这伙盗贼已经站在了几人面前。为首的一个手里拿着一张纸上下打量着宫本，"喂，兄弟，你认识住在这里的真岛吗？"

"不认识。他已经死了。"宫本挡在浮世和大叔面前，浮世则趁机带着大叔跑回了各自家中。

可盗贼的首领还不死心，下令搜索整个村子。

"你们没听说和真岛同时悬赏的还有另一个人么？"宫本用这句话将盗贼头目的注意力重新吸引了过来，他拿出身上的另外一张纸，



再看了一眼眼前的男人，大吃一惊，"你、你就是宫本武藏？"

此时，浮世从家中取出刚才那两把刀跑过来递给宫本，可他却没有接，"不用刀也能对付他们。"

虽然宫本赤手空拳将这伙盗贼打倒，但代价就是不够彻底，躺在地上的一个盗贼杂兵使出最后的力气用飞刀刺伤了宫本的腿，而盗贼头目则在这时对准宫本举起了刀……

危机时刻，浮世拔出刀将盗贼头目砍伤，但同时奄奄一息的盗贼头目也在倒下前给了浮世致命的一刀……

倒在宫本怀里的浮世颤抖着将系有红铃铛的刀递给宫本，"拜托了……用这把刀去救人……真正强的剑士，不是用刀杀人，而是……用刀救人……"，"我答应你，我答应你，不要死啊，浮世！"宫本接过刀，已经泣不成声。"能与你相遇，真的……很快乐……"，说完浮世便永远地闭上了眼睛……

伤心欲绝的宫本将浮世腹部的短刀拔出，却不想这一幕正被此时出来的邻居大叔看到，大叔误以为是宫本杀死了浮世，叫喊着跑出了村子。

宫本见此地已经不能再待下去了，便收起浮世留下的两把刀，拖着受伤的身体，向村外走去…

第四章 新的人生

本章流程

- 4-1 战斗 对赏金猎人。
- 4-2 换上衣服，到洛外町去找老僧人。
- 4-3 打听吉野的消息。
- 4-4 战斗，对喝醉的客人。

4-1 战斗 对赏金猎人。

此战只有一刀和空手两种状态，没有二刀的完全防御存在，玩家最好还是让所有敌人都处于一边，多以□键的三连击+△键的滑斩攻击对敌，可免被包围。场地中有很多石柱，当斗气积蓄到"斗气状态"时玩家可切换之空手状态并抓住敌人拖至石柱旁发动必杀攻击，可对单体敌人造成极大伤害。



战场中有一"握り饭"不要忘了拾取。

4-2 换上衣服，到洛外町去找老僧人。

换上衣服后便起身前往洛外町。到洛外町要经过山道、清水寺和林道，其中山道和林道上会有许多野武士和盗贼挑战武藏，玩家如果有时间尽量全部击败吧，可以获得不少金钱和道具，以后的游戏过程中接受来自各地武士和盗贼的挑战也是获得金钱和道具的主要方法之一。需要注意的是，林道上的敌人有可能会对武藏进行突袭，



注意抓准时机按画面提示按键QTE躲闪过去。洛外町有很多商店和娱乐场所，玩家可以在这里买到很多道具，还可以进行武器的锻造，此外麻将以及将棋之类的迷你游戏也是在这里的娱乐场所里玩到的，不过目前所有场所玩家都进不去，所以可以在这里稍微转一下，击倒一些这里的"无法者"先积攒一些金钱，随后到最北面的大路中央找老僧人即可。

4-3 打听吉野的消息。

首先打开地图，来到地图上所标的距离大门不远处的"游女案内所"，在柜台处询问刚才所见的带着蝴蝶发卡的女人的事情（选择"蝶の柄の着物の游女について"），得知那女人是鹤屋的游女吉野。正待出门时却恰巧遇到了鹤屋的伊东，他答应带武藏去鹤屋。离开案内所后，回到大门处叫上老僧人，之后再度回到案内所门前找到伊东，接下来一路跟着伊东来到祇园最北边的鹤屋。

4-4 战斗，对喝醉的客人。

敌人体力不高，虽然武藏处于空手状态，不过只要抓住敌人便可以封住他的刀攻击，此外场地内的火盆也可捡起作为武器，即可防御也可对敌人造成较大伤害。



剧情概述

已经疲惫不堪的宫本不想在路上又遭遇了赏金猎人的伏击，而且是一波未平，一波又起，在战斗中再次受伤的宫本眼看已经连刀都握不住了，眼前要取自己人头的人又是一拨接着一拨。

"你们可真吵啊！"眼看着赏金猎人就要向身受重伤的宫本下手时，突然从旁边传来了一个苍老的声音，紧接着一个老僧人从旁边的石柱后面走了出来。

宫本没有想到这个迷之僧人是个深藏不露的高手，仅仅空手就将几个带刀的赏金猎人制服了。迷之僧人将宫本带到一处寺庙，并为他治好了伤。深夜，两人聊了一会，宫本就疲惫地睡去了。

第二天一早，醒来的宫本发现迷之僧人已经不见了，并留下一封书信和一身干净的衣服。信上写着"宫本先生，如果你想找到新的人生，就到祇园来，我在那里的大门口等你。"

于是，宫本换上衣服，带上浮世留下的刀，出门奔书信上所说的祇园而去。一路经过清水寺等地并解决了许多"野武士"终于来到了祇园的大门前，宫本远远地看到迷之僧人早已等在了那里。

祇园，一个四周被高高的城墙围住的巨大的欢乐街，以"游女"出名的扬屋和鹤屋而闻名天下，除此之外，各式各样的高级料理店、酒屋等游玩的场所一应俱全，可以说这里是上流社会人士的社交场所。



两人来到整个祇园惟一的大门前，拥有300年以上历史的"御神木"级的杉树所制的红色大门缓缓打开，一阵阵乐曲声夹杂着喧哗和笑声立刻从里面传了出来，满眼的红色、满城的灯笼、漫天飘散的彩纸……

宫本已经被这样一幅画面惊呆了，这原来就是传说中的祇园。突然，一个衣着华贵的女子吸引了宫本的注意，她走路姿势非常奇怪，但却透着一股让人着迷的风尘气，头发上华丽的蝴蝶发卡非常显眼，而身后跟着的两个红衣少女更是给她凭添了一份贵族气质……但这些却都不是吸引宫本的关键所在，关键则是宫本在她的身上仿佛看到了一个人的影子……

"浮世……"

站在一旁的迷之僧人察觉到了这一点，虽然不明白怎么回事，但宫本对刚才的女人有兴趣则是必然的了。在向二十四小时三班倒的门卫展示了不知道从哪里搞来的一笔巨款后，两人进入了祇园。而迷之僧人要宫本做的第一件事情就是去打听刚才那个女子的事情。



宫本来到距离大门最近的“游廓案内所”，在那里打听到了那个女人的消息：此人名叫“吉野”，是鹤屋的著名游女，才色兼备，且已到达游女列位中的“天神”称号，距离最高等的“太夫”只有一步之遥。

就在打听完消息后即将离开时，一名男子叫住了宫本，经过谈话了解到他的名字叫做伊东，是鹤屋的保镖，听闻宫本到处打听吉野的情况对其产生了兴趣。

回到大门处找到迷之僧，两人跟随伊东来到了鹤屋，并成功地见到了吉野。席间，迷之僧去小便给宫本创造了机会。他怀疑这个吉野和死去的浮世有什么关系，因为两人实在长得太像了。当吉野问及宫本名字的时候，宫本则故意称自己为“桐生”来试探吉野的反应，而从吉野的回答来看对上野国有着“东之京都”之称的桐生町也十分了解。于是宫本继续深入试探，问吉野是否是出身自桐生。此时，吉野的口气有了改变，她说在这个地方人们都不会去问各自的过去，而如果宫本想知道也可以，就要替她赎身，而赎身的价格则是500两。

正谈话间，外面一阵骚动。宫本推开门出来，看到迷之僧正站在门口，而远处慌慌张张跑过来一个看起来像是店员的人。从他口中得知，一个客人喝醉之后杀了一名游女，而现在这名客人还处于疯狂状态下，希望宫本能够帮助他让这位客人恢复冷静。在迷之僧人的鼓动下，宫本接下了这个差事。不知是否出于故意，他将浮世留下的短刀交给了吉野暂时保管，随后转身奔另外一间房间而去，而吉野，则在看到刀把上系着的铃铛时神色大变……

三下五除二收拾了那个醉鬼之后，宫本得到了一笔可观的报酬，他也知道了这个地方所谓“掛廻”的工作是怎么回事。于是，宫本决定留在这里，以“掛廻”为职，开始新的人生。

数日后，位于祇园大门附近的一家名为“掛廻·龙屋”店铺建成，来辞行的迷之僧送给了宫本一件背后印有龙图案的衣服，同时，送给了他一个名字——桐生一马之介，意为像奔腾的骏马般一路前进，很符合宫本的人生。

而宫本则表示，留在这里，是为了等一个人，一个杀掉了他的亲友，使他的人生发生了转折的人，等他，不是为了报仇，而是要作为剑士，和其堂堂正正地一决雌雄……

第五章 价值一两的愿望

本章流程

*本章一开始龙屋里多了“回想”和“物品存放（持ち物移动）”的功能，玩家可以在龙屋对以前章节的过场动画进行选择观看，并且可以将身上的物品放入这里的储物柜保存了。此外，龙屋的信箱在本章节一开始也会处于开放阶段了，以后这里会经常收到各地人士依赖桐生做的事情，关于全部依赖的达成在后面将有详细的介绍。

- 5-1 到鹤屋门前，发现正在营业中，随后决定走后门。
- 5-2 从龟町小路来到鹤屋后门，与伊东对话。
- 5-3 回到龙屋。
- 5-4 再次从龟町小路来到鹤屋后门，与伊东对话。
- 5-5 从七梧郎处得到携带笔和墨壶以及“猫戏れの图”，在左边调查猫，习得“天启”。
- 5-6 从龙屋的秘密通道来到洛外町，并和四条通り关所的人对话。
- 5-7 从情报通那里打听到了通行证的消息。
- 5-8 到东山商店街与小混混发生战斗，胜利后得到“仕事の依赖书”。
- 5-9 来到将棋屋与“写本的达人”对话，用“仕事の依赖书”换来通行证。
- 5-10 战斗，对用心棒。
- 5-11 和四条通り关所的人对话，出示通行证过关。
- 5-12 到河原町光悦的屋子前和使用人谈话，从而进屋拜访光悦。
- 5-13 经洛外町去林道的路上遇到武器商人，同意使用他的大太刀。
- 5-14 战斗，对梅轩的手下。
- 5-15 从林道的小路进入穴户梅轩的洞窟。
- 5-16 BOSS战，对穴户梅轩。
- 5-17 到光悦的家将夺回的宝物还给他。

5-5 从七梧郎处习得“天启”。

得到携带笔和墨壶以及“猫戏れの图”后，两人的旁边就有一只猫，调查后会触发动画，看准时机按照画面提示按×键完成QTE，之后选择第一项“背后の货物をさりげなく仕留ぬるし…たたかな猫だ”习得“秘剑·余所见猫”。关于“天启”，在前面的系统篇已经有介绍和全部“天启”的习得方法，玩家可自行查看。

5-14 战斗，对梅轩的手下。



大太刀剑术指南，得到“铁の大太刀”后在菜单中将其装备上。首先是防御指南，前面的系统篇中提过，大太刀在防御方面的优势便是可以防住敌人剑压非常大的火枪等武器的攻击，按住L1成功防住来自正面的火枪攻击6次即可进入下一阶段。之后配合防御熟悉大太刀的攻击方式，使用△或□键的攻击将敌人全部击倒即可。而完成这部分之后武器屋也就可以使用了，关于武器的合成锻造请参看后面的“全武器锻造分支”。

5-15 从林道的小路进入穴户梅轩的洞窟。

第一个区域的敌人很多，但战斗场地较小，大太刀是不错的选择，可以同时对多个敌人造成伤害。全部打倒此处的敌人后，要用武器破坏锁链才可继续前进，剑压越高的武器破坏锁链越有效，之后的栅栏也是，用大太刀是最好的选择。前往洞窟顶部的路上会遇到敌人火球的攻击，靠着墙边并利用翻滚的无敌时间就可以躲过。

5-16 BOSS战，对穴户梅轩。

穴户梅轩的动作非常快，会经常快速移动到桐生的背后偷袭，且锁链的攻击范围较大，所以选择用可以全方位防御的二刀是相对来说最容易的。还好梅轩的普通攻击剑压不是很大，所以基本战斗方法是近身防御住梅轩的攻击后用二刀进行反击。此外，战斗场景有四个柱子，玩家靠近时梅轩会出现QTE，务必按照画面提示按×键躲过倒下

的石柱。战斗场景中还有四个道具可以捡，分别是补充体力的“活力丹”和“活力丹 特选”以及体力和斗气都可以增加的“万能丹”和“万能丹 特选”，玩家要好好利用，如果有“热血丹”的话，积蓄斗气后装备一刀背对BOSS看准时机使用“秘剑·余所见猫”可对其造成大伤害。当梅轩的体力降到一定程度后，他会近身使用必杀奥义，此时玩家要看准时机准确按画面提示按键躲过，否则会受到很大伤害。此时的QTE会根据玩家所装备武器不同而不同，一刀状态下是□-○-X，二刀状态是X-□-△。



剧情概述

时间转眼又过了四年，故事又回到了故事序章结尾处的1605年的龙屋里。小女孩的要求桐生始终不肯答应，借口则是小女孩没有钱。此时正赶上鹤屋的人路过门口，小女孩迟疑了一下跟了上去，接下来的事情则让桐生大吃一惊，小女孩竟然主动提出要卖身做游女。就这样，她被带回了鹤屋。

桐生看着小女孩带来的刀，心里十分担心，于是便绕到了鹤屋的后门想去看看小女孩怎么样了。在后门处正巧碰上了伊东和吉野，从吉野的口中桐生得知，小女孩的名字叫做遥，而令桐生没有想到的是，小女孩将自己卖掉的价格仅仅为一两。桐生拜托吉野好好照顾小女孩后便回到了龙屋。正当他回想白天所发生的事情时，突然传来了敲门声。桐生开门后才发现，敲门的正是遥，只不过她已经经过了一番梳洗打扮，身上也换上了鹤屋游女所特有的漂亮衣服，显得要比白天俊俏了许多。



“你说过只要有钱就做什么都可以是吧？”遥边说着边将自己卖身得来的一两金币递给了桐生，“那么，请替我杀掉宫本武藏报仇吧！”

桐生看着手中的一两金币，再看看面前的少女，“我还是不能答应你，杀人不是你想的那么简单，你现在把钱还回鹤屋，回头还来得及，不然你就得在这里待一辈子了。”

“可是，我的父母家人都已经被杀害了……我……我现在只剩下孤单一人了……”说着，遥的眼睛里流下了眼泪。看到这一幕，桐生想起了同样说过“自己只剩孤身一人”这句话的浮世，不免有些心软了。在经过了一番思想斗争后，桐生终于答应了遥的要求。看着遥擦着眼泪远去的娇小背影，桐生的感觉很微妙。不过分明自己就是宫本武藏，到底要去找谁报仇呢？于是，桐生决定去找伊东打听打听消息，而伊东对于这件事也毫无头绪，不过他推荐给桐生一个人——住在河原町的著名艺术家，本阿弥光悦。

桐生在洛外町颇费了一番周折才搞到一张伪造的通行证并成功来到了河原町，一路打听之下终于来到了本阿弥光悦的住处，在谈话中才得知，原来这个表面是艺术家的人实际上手下却养着一大帮忍者在各地帮其收集情报并出卖。桐生向光悦提出了自己要寻找宫本武藏的下落，而光悦则反过来表示要桐生先为其完成一个事情才会将宫本武藏的情报告诉他，桐生只好答应。

原来前几天光悦的一件非常珍贵的艺术品被偷了，希望桐生帮他把东西取回，而偷了这件东西的人则是最近非常猖狂的盗贼团的首领——穴户梅轩，传闻该男使用锁链为武器，颇有点手段。

从林道的小路来到盗贼团的老窝所在地的一个山洞中，躲过了无数各种阴险的机关，击倒了大批挡路的盗贼，终于在洞窟的深处见到了这个穴户梅轩，可是……眼前这个人分明就是五年前死去的真岛五六八啊！可是对方并不认得桐生，并且步步紧逼，拳脚锁链相加。无奈之下，桐生只好先拔刀应战。

将穴户梅轩击败后，他倒是十分爽朗，很痛快地将从光悦处偷来的艺术品交给了桐生。在桐生的



询问下，才得知这个穴户梅轩曾经失忆，是四年前被盗贼团的老大穴户收留的，而后来盗贼团的老大死了，他便坐到了盗贼团首领这个位置。而穴户梅轩对于面前的桐生也很佩服，并声称有一种“早就相识”的感觉，两人经此一战可以说成为了朋友。

桐生回到光悦处将被盗艺术品还给了他，并继续询问宫本武藏的下落，却没想到其实自己早就已经被光悦认了出来就是五年前刺杀了德川嫡子结成秀康的宫本武藏本人。光悦推断杀害遥全家的这个人是冒充的宫本武藏，而根据光悦派出去的手下发回的情报，这另一个宫本武藏目前经常到位于全国的各个道场去踢馆，而他的下一个目标则是——吉冈道场。

第六章 吉冈道场

本章流程

6-1	收集2两金钱以贿赂祇园藤次。 *此时已经可以触发“手配帖”任务，当玩家路过洛外町的四条通り西边的番屋时就会强制触发。
6-2	到鹤屋后门与伊东对话，与藤次见面。
6-3	到洛外町南边的惭愧流道场进行修行。
6-4	到河原町的光悦的家与光悦对话。
6-5	经川街道到川岸茶屋购入草团子。
6-6	回到光悦家将草团子交给他，接受カカシ阵的训练。
6-7	从河原町西边的出口来到吉冈道场前与祇园藤次对话。
6-8	战斗，对吉冈道场的植田。
6-9	战斗，对吉冈清十郎。

6-1 收集2两金钱以贿赂祇园藤次。

玩家可以将手中一些没用的道具卖掉，推荐来钱比较快的方法是参照本攻略后面的“依赖一览”完成第29号依赖任务“义贼になりたい男”便可以一次性得到2两金钱作为报酬。



6-3 到洛外町南边的惭愧流道场进行修行。

惭愧流修行，“惭愧流·斩岩剑”的使用方法是在一刀的拔刀状态下，按住R1摆出格斗姿势后向桐生面对的正方向推左摇杆并同时按△键，成功使用5次后习得。



6-6 接受カカシ阵的训练。

与光悦对话两次后选择“カカシ阵をする”来参加カカシ阵的训练，规则是在尽可能短的时间内攻击所有从地板上冒出的稻草人，成功在规定时间内破坏全部的稻草人才有可能习得新的技能或得到光悦的秘藏品。需要注意的是在训练的过程中地板下有可能冒出枪来攻击桐生，如果受到攻击的话桐生会摔倒，会浪费不少时间。而随着难度增高，地板中出现的稻草人中会有身着铠甲的类型，这种稻草人需要多次攻击才可破坏。此外还会出现会射箭的稻草人，这时要求玩家要及时回避躲开他们的攻击。在这里要成功完成一次カカシ阵的训练得到“一刀的连击书”，这样一刀状态下□键的普通最大连击数就会增加了。

カカシ阵的操作	
L1	防御
R1	摆好战斗架势
左摇杆	移动
△	重攻击
□	攻击
X	回避
SELECT	中断选项
START	操作指南

6-8 战斗，对吉冈道场的植田。

植田没有什么特别之处，他的攻击很好回避，待他攻击后回避到侧面或者后面连续攻击即可。因为使用的是木刀，所以并无法使用秘剑等奥义，只能待斗气积蓄到一定程度后上前直接按△键使用必杀奥义，而且植田还有可能反击，这时会出现拼刀画面，玩家只需连点△键即可成功，可以对植田造成大伤害，不要错过机会。

6-9 战斗，对吉冈清十郎。

与之前的植田不同，吉冈清十郎对于桐生的攻击一般都是采取回避后反击的方针而不是防御，所以对付他贸然先出手是非常不利的，玩家可按住R1摆好姿势，待他出手就往一旁回避后立刻反击。当清十郎摆出单手防御姿势时，桐生的攻击会被弹开并出现硬直，此时需快速连点X键恢复硬直后回避才能避免受到伤害，所以当清十郎摆出这个姿势时可以用○的腿攻击破坏他的架势。对付清十郎，用“秘剑·天升鱼”是最保险的方法，如果有热



血丹或者酒之类的道具，此时可以使用以帮助积攒斗气。此外，对清十郎时也有可能出现与植田战斗时的拼刀QTE，依旧连点△键胜出以对清十郎造成伤害。

剧情概述

龙屋里，桐生将从光悦处得到的情报告诉了伊东，并告诉了他自己准备潜入吉冈道场的决定。而听完伊东的话后，显然桐生将这件事想得过于简单了。首先，桐生如果要加入吉冈道场的话，必须要通过入门考试，也就是吉冈道场会派出剑术师傅来和桐生交手，如果桐生的实力得到认可才可以进入道场，而吉冈道场是天下闻名的著名剑术道场，高手云集，想通过入门考试并非那么简单，桐生之前只是在祇园里和一些小混混交过手，并没有什么和真正的剑士交手的经验。其次，吉冈道场作为著名的大剑术道场，门下生全是各流派非常有名的剑士，所以桐生想进入吉冈道场还得有名门剑士的推荐。

要说剑术实力桐生应该没有什么问题，但这个“名门剑士的推荐”就十分难办了，这时伊东突然想起了一个人。伊东告诉桐生，实际上吉冈道场里分为两派，一派为以当主“清十郎”为首，而另一派则是围绕在其弟弟“传七郎”周围的年轻剑士，而兄弟两人实际上并不是十分合拍。当主清十郎平时以生意为主，最近在祇园十分流行的布料“拳法染”就是清十郎的生意，而其弟传七郎则主管道场方面，所以想进入吉冈道场突破点在传七郎这边。

伊东给桐生出的计策是“贿赂”——最近传七郎门派中的中心人



物“祇园藤次”经常到鹤屋来玩，并且当夜还会来，到时候伊东会将他引到鹤屋的后门去，而桐生则趁此机会贿赂他。

于是两人依计行事，当夜，桐生早早地来到鹤屋的后门等待祇园藤次的出现。却不想在这里见到了遥被两个游女欺负，幸亏吉野及时出现才免得桐生出手。而祇园藤次果然也在这时出现了，当他正对遥动手动脚时，桐生走了出来。桐生直来直去，表达了想通过藤次的帮助进入吉冈道场的意愿，并将一笔钱交到了他的手上。稍加考虑后，藤次答应了桐生的要求，同意推荐他加入吉冈道场。“我可以推荐你进道场，但剩下的入门测试就要靠你自己了，最好小心点，吉冈可爱的门下生们很可能杀了你哦。”说完，藤次就转身又进入了鹤屋风花雪月去了。

搞定了推荐这个难题，剩下的就是入门测试了，桐生决定先修行一番做好准备再去，于是就在各地的道场以及光悦处刻苦地修炼了一段时间剑术。随后，在认为自己剑术已经有了长足的进步后，桐生收拾行囊，出发去了吉冈道场。

在吉冈道场门口，桐生遇到了藤次，他将桐生带进了道场内。道场正中央两个人正在切磋剑术，旁边两排坐得整整齐齐的弟子在聚精会神地观看。“那个就是吉冈道场门下生中最厉害的一个人，植田”，就在藤次向桐生介绍的这一句话的工夫，植田已经将对手击倒在地。“谁是下一个？”植田嚣张地向其他人宣战，但两旁的人都坐在原地纹丝不动，没有人敢上前。

“呵呵，就让我看看能从关原活下来的你的实力吧！”藤次冷不丁蹦出这么一句话，便脸带微妙笑容地坐到一旁去了。

桐生主动挑战了植田，在交手中发现，吉冈道场第一弟子也不过如此，抓住对手一个破绽，桐生果断出剑，植田倒在了地上。

“好剑法！”身后突然传来了一声叫好声，桐生回过头来，一个衣着剑道服的人走了过来拉住了他的手，可以看得出他很激动，“真是非常漂亮的剑法，敢问阁下大名？在下吉冈道场剑术师范吉冈传七郎”，原来面前这个人就是吉冈道场的主管，于是桐生报上了自己的姓名。随后传七郎表达了自己希望桐生加入吉冈道场的强烈愿望，可当他得知桐生无门无派也没有名师指导时，态度立刻有了一百八十度的转变，表示被称为名门的吉冈道场无论如何也不能收一名浪人做门下生，即使他剑术再高超。

这时，又有一个人走进了道场，并通过了桐生进入吉冈道场的请求，这个人就是传七郎的哥哥，吉冈家的现任当主——吉冈清十郎。传七郎则表示极力反对，于是清十郎决定与桐生进行一场真剑对决，如果桐生赢了的话便可以加入吉冈道场。说着，清十郎到场边选了两把刀，将其中一把递给了桐生。

清十郎剑术非常高超，桐生费了很大力气终于将其手中的剑砍成了两截。传七郎见到哥哥输了，心想桐生进入吉冈道场已成定局，便起身愤愤离去了。“对不起，桐生先生，我为我弟弟的失礼向您道歉，吉冈道场以后就拜托你了。我还有些事情，先失陪了。”说完，他也离去了。

“恭喜啊，你现在已经成为吉冈道场的一员了。”藤次站起身来，对桐生表示祝贺。“天下闻名的吉冈道场当主，实力就是这样么？我完全感受不到他想要将我击倒的杀气，这样在战场上岂不是连蚊子也杀不了？”桐生对自己如此轻松达成目的感到有些奇怪。“呵呵，看来你看人的目光还是不够凌厉啊”，说完，藤次将刚刚清十郎手中的刀扔了桐生。桐生经过一番查看后大吃一惊，“模型刀？”，藤次一语道破天机，清十郎是故意败给桐生的。

两人出得门来，桐生抓住刚才藤次“呵呵，就让我看看能从关原活下来的你的实力吧！”这句话向他询问为什么藤次会知道他的真实身份。原来藤次也在五年前九目招集到关原的部队中，所以当他在鹤屋后门第一次见到桐生时就已经认出他是宫本武藏了。而藤次同时也道出了吉冈道场的秘密，前一段时间吉冈道场收到了冒充的宫本武藏的战书，作为天下闻名的道场，他们无法逃避这场战斗，而当主清十郎只对生意感兴趣对道场并不是十分关心，所以迎战这个假宫本武藏的任务自然就落到了他的弟弟传七郎的身上，但事实上传七郎的剑术十分弱，并不足以扛此大任，而且很可能在决斗中被杀，如此一来吉冈道场就会垮掉。所以刚才清十郎故意输掉比试，好让桐生来担负起对抗假宫本武藏的任务，以当今天下的剑士来说，没有几个人可以达到桐生的高度，所以吉冈道场应该得以保全。而作为交换条件，如果桐生答应对抗假宫本武藏，藤次也就不会将他的真实身份公布出去。



第七章 大火

本章流程

7-1 战斗，对伊东。

*剧情后，可以先在伊东身后救助流程中第四只需要救助的乌龟。

7-2 与站在岸边的伊东对话。

7-3 经川岸街道和洛外町回到祇园，先到大门，后从秘道进入。

*此时光悦的家和瀑布修行都有了新项目，建议习得，对战斗将有很大帮助。

7-4 到鹤屋的后门处与“鹤屋の使用人”对话。

7-5 到光悦家与伊东会合，一同商量对策。

7-6 到鹤屋前与鹤屋的使用人对话。

7-7 到鹤屋后门与鹤屋的女将对话。

7-8 回到龙屋与伊东回合，选择“准备できた”。

7-9 鹤屋潜入。

7-10 搜寻遥的下落。

7-1 战斗，对伊东。

对伊东的战斗分为三个阶段，第一阶段伊东的防御十分坚固，一般的攻击会被弹开并发生硬直，需要比较大的剑压才可以破坏他的防御，玩家可以先试试装备自己剑压最大的武器用△键攻击看看是否可以破防，如果可以破防就继续追击即可。如果不能破防，就得按住R1摆好战斗架势保持一定距离以其为圆心划圆移动，待其先出手便侧回避到其侧面或背后对其施以打击。或者用□进行两次普通斩击诱其出手后立刻回避后对其进行反击。第二阶段伊东的攻击频率和回避频率提高不少，切记不要直接出△键的直线重攻击，那样必被躲开然后受到重创，依旧采用按住R1摆好战斗架势后保持一定距离以其为圆心划圆移动待其出手便回避的战斗方法，不过需要注意的是，这个阶段伊东比较容易出中途变换方向的连击，所以X键的回避一定要连按两次以求安全。如果斗气积蓄到可以放必杀奥义的程度时，“秘剑·天升鱼”以及“秘剑·余所见猫”都是比较可行的办法。此外，当第二阶段伊东的体力降到一定数值后，如果玩家装备的是一刀，则在战斗中会自动发生拼刀的QTE，并随机出现□或X键的按键提示，务必眼疾手快按准，否则将受到不小的伤害。第三阶段伊东体力很少，特点基本和第二阶段一样。

7-9 鹤屋潜入。

此时因为带着刀，所以被祇园内的警卫看到就会被强制送回龙屋。推荐路线是门前小路—稻荷横丁—角町—鹤町小路—祇园大路北—龟町小路—井户场。在从鹤町小路到龟町小路时注意不要着急，看准了警卫的视线在哪里，趁其不备时赶紧帖着左边通过。其实即使被发现了只要桐生跑得快，警卫也是追不上的，这就看玩家对祇园的熟悉程度了，只要不往死路跑就行。



7-10 搜寻遥的下落。

鹤屋共分为四层，第四层地形较简单，地形也较狭窄，战斗主要发生在走廊里，所以大太刀的“薙ぎ斩り”可以发挥很大威力，玩家战胜所有敌人后，去旁边的房间把道具搜刮完就可以下楼了。



在三层有两点需要注意，一是面对那三个射箭的敌人时，虽说可以用盘子将他们砍死，但因为没有锁定功能实在是很难控制，所以还是建议先绕过他们直接到宴会房间去比较好；第二是在宴会房间将所有敌人打倒后鹤屋的火势会增大，开始出现崩塌现象，此时画面的左边多了一条倒计时，玩家从这以后就要抓紧时间了，因为如果倒计时时间到了就会GAMEOVER。面对挡路的灯笼可以用大太刀毁坏后通过，此外玩家还会在这层遇到一些被崩塌下来的木棍困住的游女，同样用大太刀破坏木棍后救出游女，还可以得到相应的道具奖励。最后下楼前别忘了到最东面的小房间取得太刀“锦流し”和“古代の七支刀”。

第二层没有什么岔路，只有一条路可选，需要注意的就是会有四次QTE，第一次和第二次都要按X键分别躲开旁边喷过来的火和天花板掉落的木头，第三次则是按○键来躲过天花板掉落的木头，最后一次要按的键是△键。面对即将烧坏的木门和掉落下来挡路的木柱都可以用大太刀破坏。最后在下楼前遇到了一个小BOSS——迷之铠武者，建议先用大太刀迅速破坏他的铠甲，之后用速度快的双刀或一刀绕着他打很容易就能胜利，需要注意的是当他靠近柱子时也许会发生QTE，此时玩家需要按照画面提示按△或者□躲过，此外如果玩家装备的是大太刀和一刀时使用△键攻击BOSS的话会发生拼刀QTE，连打△键即可胜利。

在第一层面对杀忍众时，建议装备的武器是二刀，因为杀忍的速度太快，经常会躲过桐生的攻击并跳到身后给予桐生攻击，此时二刀的全方位防御就派上用场了。先击破两名杀忍杂兵，之后专心对付杀忍众头领，杀忍头领的攻击会将桐生打晕，这点要注意，此外如果他扔出了烟雾弹，一定要及时离开烟雾范围，因为他一般会往烟雾里扔炸弹攻击桐生。此外，如果空手状态下使用战场中间的鱼作为武器并打坏的话会获得鱼的刺身。

剧情概述

时间转眼过去了几周，一日，桐生正在道场里练剑。祇园藤次此时前来，并带来了一个桐生的老朋友——伊东。因为桐生留在吉冈道场，已经很久都没有出现在祇园了，所以那里到处都传闻桐生已经死了，伊东非常担心，所以到这边来看看情况。桐生听完伊东的话也觉得这么久不出现不太妥当，于是决定和伊东回祇园一趟，而伊东则希望桐生先和他去一个地方。

到了川岸的河边，走在前面的伊东突然放慢了脚步，夕阳照得河面泛出点点红光，十分好看。“这就是你要带我来的地方？”桐生不禁发问，这一路上伊东一句话也没有说。突然，伊东拔出腰间的刀转身砍向桐生，情急之下桐生慌忙拔出双刀挡住。



“双刀……果然是你，你就是宫本武藏！”伊东步步紧逼。

“为什么要这样做！”这一切对于桐生来说实在是太突然了。

伊东并不回答，而是退后两步摆好了架势，"来吧，为了决定谁有资格和佐佐木小次郎决斗，我绝不会把他让给你的！"

看来一场战斗在所难免，桐生也只好拔出了刀。

比试就这样在河边进行了很久，没有想到平常那个看起来并不凶悍的伊东剑术竟然非常高超，桐生费了很大力气才占到了上风……

比试结束后，两人躺在岸边，刚才对决中的杀气已经被河边的微风吹得荡然无存。从伊东的话中桐生了解到，原来伊东就是当年可以和大剑豪柳生石舟斋平起平坐的伊东一刀斋，而他之所以隐瞒自己的身份住在祇园，原因就是为了向那个男人——佐佐木小次郎复仇。

原来当年，也就是战国时代的末期，德川家康和丰臣秀吉为了争夺天下而针锋相对，双方都在全国疯狂地寻觅人才，而当时以剑术高超而闻名的伊东的名字则传入了德川的耳朵中，于是德川便派了一个年轻的剑士来招安伊东，那个人便是佐佐木小次郎。而那时伊东的梦想是将自己的一刀流发扬光大并超过柳生的新阴流，并不想参与幕府的事情，于是便拒绝了佐佐木小次郎。德川闻之此事大怒，便委派小次郎为刺客袭击了伊东的道场，而伊东的全家以及道场的学生都在那时被杀了。伊东自然发誓要报仇，而在考虑后他的决定就是隐藏身份，秘密打探小次郎的下落，而祇园是天下剑士聚集的地方，兴许会有和小次郎关系非常近的人出现，因此这里也成了伊东的最佳选择。终于，被他打听到明天德川家的重要官员都要到鹤屋来，而小次郎也会来。那样的话，想必桐生也不会在坐视不动了，所以伊东想有必要和桐生来决定一下到底谁去杀小次郎。而实际上伊东早就觉得桐生不是个简单的人了，很有可能就是传闻中的宫本武藏，但他并没有时间去确认了，所以除了选择决斗并无他法。

而关于桐生和小次郎的关系，伊东则是通过光悦知道的，实际上伊东很早以前就开始通过光悦的力量追踪小次郎的下落了，而从他那里听说到五年前桐生曾经陷入小次郎在关原设下的陷阱，所以伊东可以肯定桐生和小次郎之间也存在着很深的仇恨。

在犹豫了一阵之后，伊东决定将小次郎让给桐生来解决。而桐生则拒绝了他："确实我非常憎恨小次郎，其程度绝不亚于你的全家被杀之仇，但我想和小次郎战斗，并不是为了复仇，而是想作为剑士和他一决高下，那是对我来说最重要的事情，无论当年在关原发生了什么。"

"桐生，我很明白你的感受，想和强敌交手，身为剑士谁都是这么想的。但是，因剑而生的仇恨并不一定非要用剑去返还，新的时代已经到来了，我也希望可以做些什么。"

"我因为剑，五年前身陷关原的陷阱，也是因为剑我失去了心爱的女人，我走到了今天这步，全是因为剑的引导。四年前，我的女人在我面前被杀，临死之前她和我说过，剑士强到某种程度后，是可以救人的。所以我想要变强，为了成为最强的剑士而努力，所以这场战斗是不能够逃避的。"

"哈哈，真是个傻瓜，一个相信剑的力量的大傻瓜。但是，你这样的傻瓜无法为这个国家创造未来，但是我认为这个国家需要你这样不跟随时代改变而改变自己生活方式的人，像我这样会改变生活方式的人，就会对真正战斗的目的产生疑问了，当'复仇'二字摆在我面前时，我就一直为了这两个字生活了。但你不一样，你相信这个时代赋予的生活方式，并将它一直贯彻下去，这便是剑士的生活方式。如今我们看到的景色，便是这样生活方式的人建立的，所以，你就这样坚持自己的生活方式生活下去，就一定会变强。只是我也不是十分明白'强到一定程度就可以救人'到底是什么意思。"

眼看天色渐晚，两人结束了谈话，回到了祇园，在见过了遥之后，桐生、伊东、光悦三人于第二日汇合，对晚上的大事商谈起了对策。从光悦得到的情报中，京都所司代的板仓胜重也会参加，而幕府的剑术师范也会随同一起。而最大的问题则是，最讨厌祇园的板仓却恰恰把宴席地点选在了鹤屋，据光悦得到的消息，板仓表面上是招待幕府的重要人物，而实际上则是想笼络德川，而且这个板仓好像是接到了德川家的密令，来祇园找什么人，具体是谁并不清楚，但既然把宴席地点选在鹤屋，说不定这个板仓要找的人和鹤屋有着什么关系。

而两人更关心的则是小次郎的消息，说着光悦拿出了一个今晚会参加宴会的德川家重要人物的名单，而除了佐佐木小次郎，桐生还在上面发现了一个自己这辈子也不会忘记的名字——丸目长惠。这样，从名单看来，五年前策划刺杀结成秀康的所有人，今晚就都会在鹤屋聚集了，几人心里都有点不安的感觉，很可能事情会发展到他们预想以外的状况。而相对小次郎，桐生则更希望从丸目那里得知五年前的真相。



剩下的就是要如何潜入鹤屋了，最后大家商量决定，去找鹤屋的女老板，桐生作为客人的身份去，女老板是没有办法拒绝他进入鹤屋的，只是想到带刀进去可能有点麻烦，但总归会有办法的。于是，桐生和伊东分头行动，伊东去搞一些刀来，而桐生则去找鹤屋女老板商量看看能不能搞到房间。

事情发展很顺利，桐生以想看遥的表演为由向女老板搞到了一个距离当晚德川大宴席比较近的房间，而伊东也在稍晚的时候回到了龙屋。

当夜，两人带刀绕过了满城的看守进入了鹤屋，在宴席隔壁的屋子里观察着里面的一举一动。板仓在席间不停地左顾右看，看来确实是在寻找什么人，但令两人意外的是，小次郎和丸目并没有出现在宴席中间。这时候板仓有了动作，他起身要去上厕所，却死活非要拉着遥一起去。桐生见状拔刀就要冲进去，却被伊东拦住了，"先找小次郎和丸目才是最重要的！"而就在这句话刚刚出口，举办宴席的大屋里突然传出来了惨叫声。顺着门缝，桐生看到屋中已经混乱不堪，一个官员全身是血地躺在地上步步后退，另一个之前没有出现的人拿着一把长刀站在他面前，"放心吧，不会留下任何证据的！"剑士边说边将刀高举过头顶，"佐佐木，你这个家伙……"还没有等那个官员说完，剑士便手起刀落将他送上了西天。

"佐佐木小次郎！"伊东率先拔刀冲了进去，"我今天要把以前你送我的全还给你！"可就在两人还没摆好架势的时候，外面却传来了"着火啦、着火啦"的喊叫。佐佐木小次郎不紧不慢地说道："快去救那个小姑娘吧，不然就和板仓一起被烧死喽。"

桐生听罢留下伊东对付小次郎，自己则去寻找遥和板仓的下落。出得门来，整个鹤屋已经处于一片火海之中，无数的游女在呼喊救命，场面十分混乱。桐生到处搜索遥的下落未果，却于火海中隐约见到了一个熟悉的身影，"丸目？"，桐生跟了上去。另一方面，板仓拉着遥像无头苍蝇一样在火海中四处乱窜，随后他嫌遥碍事便将她抛弃，自己寻找出路，却不想遇到了丸目长惠，而从遇到他那一刻起，板仓便永远不会再有想不到的事情发生了……而此时，桐生也赶来了，不由分说，桐生拔刀用尽全身力气砍向了丸目，短兵相接，火花四溅，震得桐生刀把上系着的铃铛"当、当"作响，这个动静被不远处的遥听到了。

"丸目，你为什么要这样做！"，可丸目并没有回答，手上一发力，将桐生震开，自己破墙而逃了。而此时遥正好寻着刚才发出的铃铛声走了过来，桐生赶紧收起刀迎了上去，"你没事吧？"，可遥看到了桐生刀把上系着的铃铛，突然神情大变，仿佛看到了非常可怕的一幕……

第八章 宝藏院

本章流程

- **8-1** 到龟町小路与龟乃屋的店员对话。
- **8-2** 到光悦的家与光悦对话。
- **8-3** 回到祇园龟町小路与吉野太夫对话。
- **8-4** 回到龙屋与光悦对话，川岸茶屋通往宝藏院的道路开通。
  *如果此时玩家直接去了宝藏院的话，本章就不能再回来了，所以本章的依赖和其他支线任务一定要在这之前完成。
- **8-5** 与宝藏院门前的男人对话。
- **8-6** 与旁边的老人对话。

8-7 战斗，对宝藏院胤荣。

8-8 与宝藏院门前的男人对话，之后进入宝藏院在役小榱处进行修行。

8-9 与受付の僧对话，选择“大丈夫だ”参加武术会。

8-10 战斗，对橘红丸。

8-11 战斗，对大和坊权禅。

8-12 战斗，对宝藏院胤舜。

8-7 战斗，对宝藏院胤荣。



这场战斗玩家只能在一刀状态下进行。宝藏院先代院主宝藏院胤荣的实力果然不一般，行动速度十分快，正面的攻击比较容易防住，一般一下刺击的时候玩家不要反击，当宝藏院胤荣用出正面刺击接跳跃纵斩的两连击后就是玩家的反击时机。当见到宝藏院胤荣向玩家身后跑的时候要立刻连按×键回避。有斗气的话还是选择用主动性且发动容易的“秘剑·天升鱼”吧。

8-8 进入宝藏院，修行。



与役小榱的对话中选择“修行する”，修行的方法就是进行砍西瓜的小游戏，游戏的玩法很简单，可以用左摇杆控制视点，在西瓜飞来时按□键砍掉，不过根据砍的时机不同得分也不同，而随着得分左边的计量槽也会长，之后在全部球投完时玩家的所得分数在左边的计量槽及格线上即合格。关于此迷你游戏的更多资料请参看后面的“迷你游戏篇”。修行完毕后可习得“秘奥义剑·枯叶微尘”，在之后对宝藏院胤舜的时候会发动，千万不要错过。

8-10 战斗，对橘红丸。



对橘红丸的战斗比较容易，这家伙跟平常遭遇战的野武士招数几乎一样，攻击方式只有两种，普通单段斩击和两连击，正面防住他的进攻后再反击就可以有效对其进行打击。

8-11 战斗，对大和坊权禅。



大和坊权禅使用的武器是枪，攻击范围相对之前的橘红丸要大很多，出手速度也快，所以还是稳定正面防御住他的攻击后再反击比较安全。不过防御他的攻击时注意不要距离他过近，因为他的横斩击判定范围相当大，距离他过近会被横斩击中背部。

8-12 战斗，对宝藏院胤舜。



因为同属宝藏院枪法，宝藏院胤舜的攻击方式和之前的宝藏院胤荣很像，不过其攻击欲望要更强，连续攻击的次数很多，不过却基本都是以跳跃纵斩结束连击，这也就是反击他的时候了，先正面防住他的攻击，待其跳跃纵斩出招完毕的瞬间便对其进行有效打击。此外，他也会像宝藏院胤荣一样突然跑到桐生的后面去攻击，见到他开始向桐生后面移动时要及时连续按×键向正面方向回避，需要注意的是宝藏院胤舜的体力所剩越少，其绕桐生背后的频率越高，不过如果此时有斗气的话，看准时机对其发动“秘剑·余所见猫”便可以对其造成大伤害。

待其体力剩1/10以下时，便有可能发动之前习得的“秘奥义剑·枯叶微尘”了，一定不要错过。具体的发动方法是，其体力剩1/10以下时，玩家靠近宝藏院胤舜时他会放出“十字枪连续斩”并进入QTE画面，此时按照画面提示将QTE全部完成的话（□-×-×-△-×），画面上会出现“胜机”的字样，之后就会自动发动“秘奥义剑·枯叶微尘”并结束战斗了。如果玩家斗气不足的话要根据画面提示连点R2键。

剧情概述

大火过后，鹤屋变成了废墟，不过好在没有人受伤。从鹤屋的女老板口中得知因为鹤屋被烧，所以鹤屋的游女们都被临时安排到祇园的其他扬屋去了。而自从大火之后，遥便变得很奇怪，好像处处躲着桐生。桐生非常担心遥的状况，于是便让有新消息要告诉桐生而前来的光悦先回去休息，自己先来到了遥的临时住所，祇园的龟乃屋。



通过反复请求以及吉野的帮忙，桐生终于见到了遥。而此次见面，桐生也终于了解到了遥一直躲着他的原因。

原来遥当初家人被刺杀时，她是不顾一切舍命逃出来的，而逃出来的时候她曾从刺客的腰间夺下了一把短刀，通过在近江的村镇上打听才得知这把刀就是宫本武藏的，因此才认定宫本武藏就是杀害自己家人的凶手。而事事就是那么巧，遥询问的人就是当年在武藏与浮世生活的村子里误认为武藏杀掉浮世的那个老大爷，而老大爷是通过浮世当时栓在武藏刀上的铃铛认出这把刀的。而恰巧，遥在鹤屋失火的那天夜里，见到了桐生刀上同样的铃铛……

“原来大叔就是宫本武藏，原来大叔就是杀害我家人的凶手，之前我还那么相信你，我真是个大傻瓜！”遥声嘶力竭地喊着。而这每一句话都如一把尖刀刺进桐生的心里。可如今桐生也无法解释这究竟是怎么回事，遥的短刀上怎么会有和桐生刀上一样的铃铛。他只得向遥保证，一定会找出真正的凶手。而此时的遥看起来已经不再相信桐生了……



为了寻找真相，桐生再次救助于消息灵通的光悦。而恰巧光悦也有了那个冒充宫本武藏到处踢馆的人新的消息。据他手下的人探得的消息，冒充的宫本武藏很可能会在宝藏院此时正在举办的武术大会上出现。



前往宝藏院的桐生却因为无流派无推荐书而被拒之门外，焦急之时幸得一名神秘老人帮助。而这名神秘老人竟然就是宝藏院的先代当主宝藏院胤荣。宝藏院胤荣表示愿

意推荐桐生参加武术大会，但要求是帮他打败现在的宝藏院当主宝藏院胤舜，目的则是让这个骄傲的年轻人知道天外有天，人外有人。

武术大会的决赛上，本来因为对手不是宫本武藏而失望的宝藏院胤舜却败与眼前使用双刀的桐生之手，显得非常懊悔，但桐生也总算完成了宝藏院胤荣交予的任务。就在桐生也很失望那个冒充武藏的人没有前来并表示要离去之时，宝藏院胤荣却神秘兮兮地邀请他在离开前见一见一个人。

桐生万万没有想到这个人就是丸目长恵，据丸目所说，此次武藏会来参加宝藏院武术会的传闻就是他和宝藏院胤荣两人传出去的，为的就是引桐生前来。而丸目这么做的目的就是为了见到桐生并希望他保护那个叫“遥”的小女孩儿。之前鹤屋大火时丸目杀掉板仓实际上是为了阻止他带走遥，而实际上遥对幕府来说十分重要，丸目的目的则是不让幕府得到遥，所以丸目要拜托桐生保护她，并发誓这次没有像五年前一样骗他。

说完这些之后，丸目转身就要离去，桐生则叫住他询问吉冈道场的事情，可是据丸目所说，冒充武藏给吉冈道场送战书的事他并不知情。就在桐生一头雾水时，丸目又提醒他，在桐生周围知道他真实身份并且想利用他的人，就是敌人。说完，丸目便消失在了茫茫夜色之中……



第九章 生死对决

本章流程

- 9-1 从宝藏院回到祇园。
- 9-2 到吉冈道场门前与藤次对话。
  *此时光悦家里的ジライヤ式训练房和カカシ阵都有了新训练项目，习得将对战斗有很大帮助。
- 9-3 回到祇园，与鹤屋前的店员对话。
- 9-4 回到龙屋休息。
- 9-5 经田圃道前往莲台野。
- 9-6 战斗，对吉冈清十郎。
- 9-7 目标，鸟居。
- 9-8 前往三十三间堂。
- 9-9 战斗，对祇园藤次。

9-1 从宝藏院回到祇园。

此时宝藏院的斗技场已经可以自由开放了，玩家可以在这里参加武术大会，如果获得优胜的话可以获得金钱、经验值以及道具的奖励。另外在回到祇园的过程中可以在川街道遇到之前在宝藏院遇到的役小　，建议此时通过“热血基础锻炼”习得“秘奥义剑·一流れ”，然后再通过“热血应用锻炼”习得“秘奥义剑·刚断”，在这章最后的BOSS战中有很重要的作用。

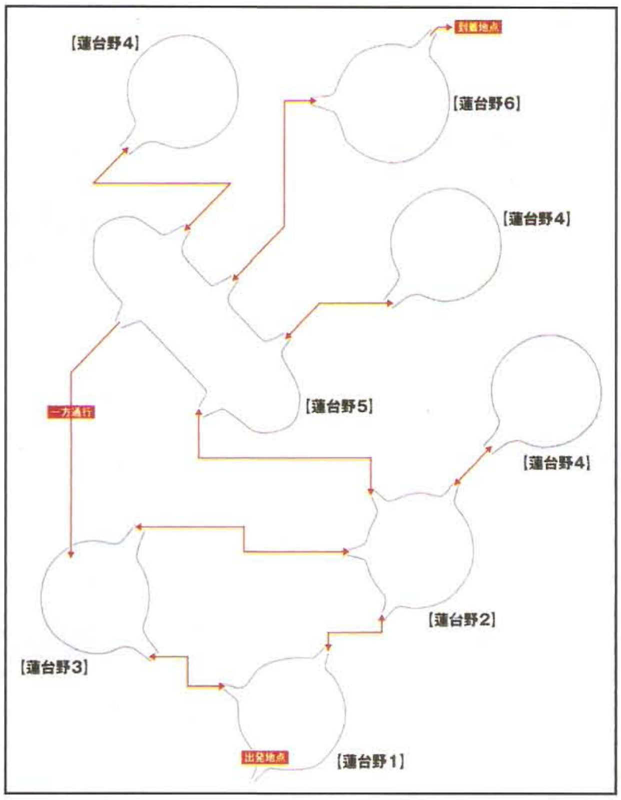
9-6 战斗，对吉冈清十郎。



吉冈清十郎的实力很强，玩家要注意在战斗中切换武器来应对清十郎的不同状态。当清十郎的攻击欲望较强烈时，玩家最好是选择可以全方位进行防御的二刀进行战斗，且最好不要主动出手，在防御住他的攻击后再迅速连击反击。而当清十郎摆出单手防御架势时，玩家要切换到大太刀攻击才不会被他的返技伤害到，所以见到清十郎摆出单手防御的架势时玩家要眼疾手快迅速切换到大太刀对其进行猛攻，这也是可以确实对其造成伤害的手段之一。战斗当中当清十郎的体力下降一定数值后，当玩家装备一刀靠近他时有可能发动拼刀QTE，此时请快速连点△键，成功的话可以对清十郎造成一定的伤害。当清十郎的体力只剩一条左右时，他会发动必杀奥义“法眼斩”，此时玩家要按照屏幕提示按△或□躲过，而此时也就是玩家对其发动秘奥义剑的时机，对其可发动的秘奥义剑有“秘奥义剑·一流れ”和“秘奥义剑·刚断”两种，分别是装备一刀和大太刀时发动的。此外，如果玩家有热血丹的话也可以利用，在有斗气的情况下，面对其快速绕场奔跑后对桐生发动的突然斩击，其实最好的应对方法就是“秘剑·卷鹭斩り”和“秘剑·余所见猫”，这要视他发动攻击时玩家是正面面对还是背面面对，反正发动方法是一样的。而主动性和机动性都较强的“秘剑·天升鱼”和“必杀剑·おろち涡”也都是很容易就可以发动并确实对其造成大伤害的方法。

9-7 目标，鸟居。

从莲台野脱出的这一段类似一个无限迷宫，按下图的话如果将区域分为六块，其中第四区域则是无限迷宫的循环点所在，请玩家到每个区域都调出地图对照下图观察以确定区域，否则很容易被绕进去迷路。4号区域还是值得一去的，因为有一把大太刀可以拿。此外这部分流程的敌人相当多，建议玩家如果有酒的话，喝上一壶，这样积蓄斗气很快，将可以一定程度上提高战斗效率。最后到“莲台野6”脱出。



9-9 战斗，对祇园藤次。



藤次的实力并不强，防御和回避能力都不高，玩家的连续攻击可轻松对其造成伤害。但他会频繁叫出帮手来捣乱，并且这个卑鄙小人会利用同伴来伤害桐生，所以当桐生被他的手下抱住时要及时连打○键以免被藤次攻击。为了避免这种情况，玩家应该以杂兵为优先击破对象，面对人多的时候，正好可以用刚习得不久的“组小太刀·幻狼”来同时对多名敌人造成伤害。需要注意的是藤次会在第一次体力被扣光倒下时偷袭玩家，务必按照画面提示按下△键避过，如果成功的话更可以将其一击击毙。此外，玩家在战斗中还要注意藤次会释放毒气令桐生一时眩晕，此外离他距离远了他还会使用手里剑攻击。

剧情概述



第二日早晨，桐生准备起身回祇园，动身前再度对昨晚丸目所讲的事情询问了宝藏院胤荣，而宝藏院胤荣对此的回答却是“不是不报、时候未到”，当“狸爷”出现的时候，桐生自会明白这是什么人，现在他要做的就是等待而已。而就在桐生还没有回到京都之时，祇园内外已经将宫本武藏要与吉冈道场决战的消息传遍大街小巷了。

吉冈道场方面此时也是“热闹”非凡，面对非要去参加生死对决的传七郎，清十郎无奈之下只得拿出吉冈道场当主的身份来将传七郎的这个念头打消。其实之前藤次已经说得很清楚了，传七郎即使去了决战也是送死，他如果死了对吉冈道场的未来影响将很大，所以他们才将桐生招入吉冈道场以代替传七郎参加这场决斗。见清十郎态度强硬，传七郎无奈之下只得放弃。而另一方面，藤次也通知了桐生明日傍晚的决斗地点——莲台野。宫本武藏很有可能到时会出现。而这件事只有清十郎和吉冈道场的少数高级弟子知道，传七郎则并不知情。

桐生从吉冈道场回到祇园，直接到已经重建的鹤屋去见遥和吉野。原来遥也知道了桐生要去决战的事情，而且非常担心，虽然她心里已经认定桐生就是仇人宫本武藏。而桐生则表示这场决战他一定要去，因为明天在莲台野见到的人很有可能就是杀害遥全家的凶手，他向遥许诺，一定会赢得决战活着回来。

决战当日的太阳已经快要落山了，桐生站在齐腰高的芦苇丛生的莲台野等待着对手的出现，可是没想到片刻后站在眼前的竟然是吉冈清十郎。“果然你就是宫本武藏啊……”清十郎面对着桐生缓缓拔出了刀，虽然桐生还不明白这是怎么回事但面对眼前的人作为剑士也要应战。

刀剑无眼，桐生在决战中胜出，但清十郎却倒在了血泊之中。临终前清十郎道出了藤次就是吉冈道场叛徒的事实，并且眼下藤次已经将他的弟弟传七郎引到了三十三间堂并企图杀死他夺取吉冈道场，清十郎希望桐生能够救出传七郎以及吉冈道场。

前往三十三间堂的路上充满了埋伏，看来藤次已经对夺取吉冈道场蓄谋已久，并且已经收买了很多高级弟子。不过为了遵守与清十郎的约定，为了遵守剑士之间的约定，桐生不惜身受重伤依旧拼尽全力杀到了三十三间堂，在藤次即将对传七郎下手前用手中的双刀终结了他的野心，挽救了吉冈道场。





第十章 狸爷的依赖

本章流程

- 10-1 带老人去川岸茶屋吃团子。
- 10-2 带老人去洛外町的赌场赌骰子。
- 10-3 战斗，对迷之刺客。
- 10-4 带老人去见世物小屋观看“蛇を食う奇女”。
- 10-5 带老人去白蛇うどん屋吃“天妇罗うどん”。
- 10-6 带老人去将棋屋与老人下将棋。
- 10-7 战斗，对迷之刺客。
- 10-8 前往洛外町的祇园大门处。
- 10-9 经过秘道回到龙屋，然后到祇园大门前。
- 10-10 到鹤屋的正门与鹤屋的使用人对话。
- 10-11 前往清水寺。
- 10-12 战斗，对梅轩的手下。
- 10-13 用炸药炸掉挡路的岩石，深入。
- 10-14 战斗，对宍户梅轩。

10-1 带老人去川岸茶屋吃团子。

路途中可以在川街道役小楼处通过“热血发展锻炼”习得“秘奥义剑·二天”。到川岸茶屋后选择“草团子 二人前”即可。

10-1~10-6 京都向导。

10-1～10-6的各种行动决定着给老人的向导工作结束后得到的金钱报酬的多少。10-1时如果带老人去川岸茶屋吃团子可以得到3两金钱的报酬，去野中茶屋则只可以得到2两，而不点团子的话则得不到任何金钱。10-2的时候如果桐生可以赢了老人则可以得到3两金钱。10-4时的见世屋如果观看“蛇を食う奇女”可以得到2两金钱，观看其他的则只有1两金钱。10-5时如果选择“天妇罗うどん”则可以得到最多的2两金钱，选择“天妇罗うどん”以外的乌冬面则只有1两，如果点了乌冬面以外的食物则分文没有。最后下将棋时会先让玩家有一个选择，如果玩家选的是“得意”，则桐生如果赢了老人的话有3两可以入账，输了则只有一两，而如果下棋之前就选择的“苦手“，则无论桐生胜负都只能得到1两金钱。

10-8 前往洛外町的祇园大门处。



此时可以先去光悦处进行新的修行。此外，此时古董商人已经出现在三十三间堂了，玩家可到那里去购买“妖しい小天狗の面”，随后到莲台野去找天狗面の男习得新的必杀技。

10-11 前往清水寺。



在前往清水寺之前，可以先到祇园无手流道场习得空手状态下的必杀技“炼狱掌”。之后再前往川街道的役小棲处通过热血特讲“蛇”之卷习得“秘奥义剑·缚解斩”，在本章的最后BOSS战时有大用。

10-13 用炸药炸掉挡路的岩石，深入。



使用炸药的方法是按十字键“上”放在岩石旁，之后就会自动引爆，所以在放下炸药后要赶快离开。此外背着炸药的时候不要靠近灯台等地方，以免引爆。炸药可以反复在大工处取得。炸掉第一堵墙后，继续往清水寺内部深入，路上有许多射火箭的敌人，如果背着的炸药被射到就会爆炸，不仅会对自身造成较大伤害，还要跑回去从新拿一趟，得不偿失。所以笔者建议玩家干脆先清理干净路上的敌人。会射火箭的敌人当然要优先处理，而使用金棒的敌人放在最后单打独斗比较保险，需要注意的是其中一种空手的敌人会使用返击，当其摆出反击姿势的时候玩家就不要贸然攻击了，否则会被摔得很惨。过程中挡路的栅栏用大太刀破坏即可。

第一片区域和第二片区域连接的通道处敌人会使用火球阻挡桐生，玩家只要按住L1键进行防御即可，而通过后要注意敌人突袭的一个QTE，准确按画面提示按△键躲过，否则玩家会被攻击从楼梯摔回第一个区域。

10-14 战斗，对宍户梅轩。



宍户梅轩比起第五章来行动又迅速了许多，并且连续攻击的方式也有变化，其中一种两连击是第一击攻击中段，第二击则会攻击桐生的脚下。对此连击，玩家第一次可用一刀或二刀防御，但第二下则无法防御，要连按X键回避。当梅轩上到场景边上的台座上时，玩家是攻击不到他的，此时应该与其拉开距离，待其冲下来时及时躲避并靠近给予有效反击，这也是对其造成伤害的最有效办法。当宍户梅轩的体力下降到70%的时候会使用必杀奥义锁链连击，此时根据桐生装备不同会出现不同的QTE，一刀状态下是□-○-X，二刀状态是X-□-△，注意，如果玩家装备的是二刀，成功全部按中QTE后就会发动“秘奥义剑·缚解斩”，如果斗气不够请连点R2。而宍户梅轩体力还剩30%以下时会再次发动锁链连击，QTE按键和之前一样，照样可以发动“秘奥义剑·缚解斩”。此外，因为是BOSS战，战斗中桐生装备一刀和二刀的情况下还有可能发动“秘奥义剑·一流れ”和“秘奥义剑·二天”。

剧情概述

莲台野以及三十三间堂一战使桐生身受重伤，要不是光悦的部下在外出收集情报时见到倒在地上奄奄一息的桐生，也许他连性命都难保全下来。龙屋内，光悦在向其他几人讲述着手下将桐生救出的经过。而面对吉野询问桐生受伤的缘由时，伊东和光悦终于决定不再隐瞒，将桐生就是宫本武藏的秘密讲了出来。虽然遥之前已认定桐生就是宫本武藏，但当这个事实真正摆在眼前时还是有些接受不了，她很想趁着眼前这个男子重伤之时拿起刀一刀砍下去为自己的家人报仇，但终究还是下不了手……



几日后，桐生的身体基本已经恢复，他与光悦以及伊东又聚在了一起商议起了如何寻找那个冒充宫本武藏的人，吉冈道场事件被藤次这么一搞，冒充宫本武藏的人又没有了线索。伊东和光悦见桐生的身份已经暴露给了不少人，为了安全起见则建议桐生搬出祇园。但桐生却显得很踌躇，伊东则看出些了端倪，除了答应遥帮她报仇之外，桐生不愿离开祇园还有很大一部分吉野的原因。说到吉野，伊东则想到了鹤屋大火的那天夜里，事实上鹤屋大火事件后，伊东一直反复思索着各个细节，而从一些蛛丝马迹上看，那天鹤屋的大火竟很有可能是吉野放的，但是这只是停留在一个猜想阶段，很多事情几人还是搞不清楚，而事情的关键其实还是存在于有很多秘密的遥身上。

正在几人为找不到线索而烦恼时，桐生突然想起了宝藏院胤荣老先生和他说过的那个和“遥”有着重大关系的人物，也就是那个胤荣老先生口中的“狸爷”。这时，突然门被拉开，一个老先生探进脑袋来，经询问之下得知他是想到祇园的鹤屋去找一个亲戚，但是却迷路了，得知光悦这里贩卖情报才找上门来的，接下来老先生的话让几人都有了好奇心，老先生想知道的情报就是关于桐生的，实际上他想请桐生做他的京都向导，因为他从一个奈良的和尚朋友那里得知桐生对京都的情况非常熟悉。

听到这里，桐生很自然地联想起了宝藏院胤荣，莫非眼前的人就是“狸爷”？于是为了寻找真相，桐生只得承认身份并给老爷子当起了京都导游。整整一天，老爷子在桐生的陪同下几乎将京都转了个遍，一直到太阳落山，老爷子才终于有向祇园方向走的意思。桐生回到龙屋换了身衣服随后到大门前与老人汇合，却意外的发现老人正在与宍户梅轩聊天，见到桐生前来，老人热情地邀请梅轩一起前往鹤屋。此时，桐生再也按捺不住询问起老人在鹤屋的亲戚到底是谁，而老人的回答却让桐生大感意外，“遥……”。

鹤屋内，吉野见到了梅轩之后忽然神色大变，连客人也不顾就慌慌张张走开了，梅轩也注意到了这点。而趁此机会，老人则叫来了鹤屋的女老板提出要为遥赎身的请求，但鹤屋的女老板显然不是很愿意。双方僵持不下时，梅轩有些受不了这里的气氛一人跑到房顶上去吹风，可谁知却不慎摔了下来，不过这一摔好像让他想起了什么。这时，外面下起了大雨，慌慌张张躲雨的遥却不小心撞到了梅轩的身上……



鹤屋内，老人依旧在与女老板商量着为遥赎身的事情，这时店员却突然跑进来报告了遥被梅轩带走的消息，并称梅轩留下了一句“去清水寺”。

桐生急忙赶到清水寺，这时他才发现梅轩已经恢复了记忆，而他挟持遥要和桐生交手的原因原来是责怪桐生没有好好照顾浮世，竟然将她卖到祇园去当游女。显然梅轩是把吉野误会成浮世了，而随后赶来的吉野也终于承认了自己就是浮世的姐姐扬羽。可就当误会刚刚解开之时，不速之客佐佐木小次郎又出现了，他不仅趁众人不备挟持了遥，还将刚刚恢复记忆的真岛打成重伤，生死不明。而正当愤怒的桐生准备和小次郎决一生死的时候，之前的老先生竟然出现并轻易地阻止了小次郎。

“你到底是谁？”桐生大声向这个神秘的老人质问，这一切实在是太蹊跷了。

“如果你想知道全部事情的话，明日我会派人到祇园的大门前接你。”留下这句话，老人便独自离开了……

第十一章 真实

本章流程

11-1 在龙屋休整。

11-2 从清水寺的岔路前往柳生之里。

*前往柳生之里前是在白天最后在祇园自由行动的机会，请玩家注意依赖任务、掛廻任务和手配帖符合条件的任务，小心错过。

11-3 战斗，对柳生门弟。

11-4 战斗，对丸目长惠。

11-3 战斗，对柳生门弟。

柳生门下生共有10人，分两队前来。首先是与7人进行战斗，其中有一人体力相对比较多且擅长用居合斩的敌人体力下降到50%以下时另外三人前来增援。因为后增援的三人中有一实力比较强的柳生家家臣，所以玩家之前的战斗中应该先以清杂兵为主，最后再攻击使用居合斩的小头目。增援的三人中柳生家家臣身上配备有铠甲，玩家可先用大太刀破坏他的铠甲，之后他会转为空手攻击，速度比之前更快。

11-4 战斗，对丸目长惠。

丸目长惠的攻击剑压都很大，桐生的防御通常会被弹开，所以对于他的攻击还是采取回避的应对方针比较保险。开始阶段，丸目常用的攻击为侧身快速移动后的一段斩击，玩家如果之前在天狗面の男处习得了“二刀侧转斩”的话则用这招可以对他有效进行打击，如果没有习得的话，还是以采用按住R1摆好战斗架势后保持一定距离以其为圆心划圆移动待其出手便回避后反击的战斗方法为主。此外，当丸目的斗气积蓄到最大值时他的身上会冒出红光，此时对他的攻击无法



使其硬直，贸然出击很可能会受到重创，所以还是以防御状态移动待其出击后恢复平常状态后再与其纠缠为妙。此外，在对丸目的战斗中玩家可以视装备武器不同而发动“秘奥义剑 · 一流れ”和“秘奥义剑 · 二天”。

剧情概述

第二天的祇园大门前，人头攒动。即使是无数有钱人来过的祇园，也从没有见过那种气势，数架驾笼车排成一列，还有带刀守卫行列两旁，那架势竟然也着实给了见多识广的光悦一惊，而他们则自称是奉了先代将军德川家康之命来接桐生和遥二人。

二条城，只有幕府中将军级别的人物经过京城时才会暂时居住在



这里。而桐生和遥，此时就是身处这间城内。

片刻之后，神秘老人出现在两人面前，这次他的打扮却和昨天大不相同，但却依旧和两人扯着家常。

“说吧，你到底是谁？”桐生的问题率先切入了正题，可接下来得到的一直以来寻找的答案却使他惊得目瞪口呆。

原来神秘老人就是先代将军德川家康，而之所以他对遥这么不弃不舍还不惜花费重金替她赎身，是因为遥就是他的孙女。

据德川将军说，遥被杀害的家人其实只是她的养父养母，而她实际上则是结成秀康，也就是德川家康长子的孩子。之所以在生下来就把她交给别人养育，是因为遥出生的时候，正是战乱的时代，而遥的父亲作为幕府的大人物自然时刻面临着危险，再者考虑到遥是女孩儿，无法像儿子那样参与到德川的东军中来，所以便在她



生下来的时候就送出去寄养了。

除了这件事，桐生还从德川家康的口中了解到，实际上杀害遥养父母的是佐佐木小次郎派去的刺客，也就是丸目长惠。而原因则在于结成秀康与结成秀忠正处于激烈的争夺将军之位的局势中，包括五年前刺杀秀康的作战，其实都是天海和小次郎一伙人为了拥护结成秀忠作将军的阴谋。

在了解到了这一切真相之后，桐生答应一定会替遥报仇，而遥则希望桐生不要再去找丸目等人寻仇了，其实在她心里，桐生不是杀害她养父母的凶手才是最重要的。

最后，德川家康想要带遥回到江户去生活，可没想到遥却拒绝了，“我希望留在祇园，我希望桐生大叔可以在我身旁一直看着我成长。”

见此状况，德川家康也就不再为难遥，在离开之时，他将遥拜托给桐生的时候最后给了桐生一句提示，“要想知道关原事件的全部以及小次郎的事情，就到‘柳生之里’去。”

带着对小次郎的疑问，桐生长途跋涉来到了奈良的柳生之里拜访柳生石舟斋，可是却被认成了是找石舟斋决战的对手，费了好一番功夫才得以进门。而之后出现在桐生面前的柳生石舟斋竟然就是四年前救过桐生并将其引导到祇园的那个



神秘的老和尚。

之后与石舟斋的谈话中桐生得知，佐佐木小次郎实际上就是他的儿子柳生宗矩。

小次郎从小就有着对剑术的天赋，但是渐渐变强的他却有了想操纵整个国家的野心，而为了柳生家的再兴，小次郎便选择了幕府的剑术师范这个职位，从而也接近了南光坊天海，而实际上他只不过是想利用天海而已。而在关原遇到了桐生，则又再度激起了小次郎心中的剑士之魂，战胜桐生便成为了他现在活着的目的。

另一方面，柳生石舟斋和丸目长惠也曾经动过一些手脚促使遥和桐生相遇，以致让事情发展到现在这个状态。

可是事到如今，桐生对这一切并不后悔，正因为面前这个人以及丸目长惠等人，本是天涯孤单一人的桐生才有今天的生活，才有了遥、吉野这些对他来说非常重要的人。

而关于小次郎，身体内燃烧着剑士之魂的桐生果然还是放不下，离开柳生之里前，桐生还是不禁向丸目询问起了他如果和小次郎战斗谁会胜利的事情，而为了让桐生对小次郎的新阴流剑术有更深层次的了解，丸目决定和桐生较量一场，从另一层意义上讲，这场较量也是五年前关原决战的延续。已经有了明确信念的桐生，最终以胜利结束了这场比试。





最终章 巌流島

本章流程

- 12-1 到鹤屋前与鹤屋的店员对话。
- 12-2 到洛外町锻冶屋取得伊东的刀。
- 12-3 回到龙屋，与伊东对话选择“ぁぁ”前往严流岛。
  *此次从祇园出去后就无法再回到祇园了，需要在祇园内触发的分支任务也无法再完成。
- 12-4 到光悦的家与其对话。
  *此时玩家可以与光悦对话并选择“休む”休息，每休息一次都会在昼、夕、夜的时间段进行切换。
- 12-5 到川岸茶屋与船头对话前往严流岛。
  *路经川街道时可在役小　处通过“热血特讲 阿修罗之卷”习得“秘奥义剑·燕落とし”。
- 12-6 战斗，对佐佐木小次郎。
- 12-7 战斗，对天海军。
- 12-8 在入口处遇到五鬼众的阻击。
- 12-9 战斗，对五鬼众之黄鬼。
- 12-10 与大工对话，取得炸药炸掉挡路的岩石。
- 12-11 战斗，对五鬼众之白鬼。
- 12-12 战斗，对五鬼众之黑鬼。
- 12-13 战斗，对天海军、五鬼众之青鬼。
- 12-14 战斗，对五鬼众之赤鬼。
- 12-15 战斗，对天海军 忍。
- 12-16 战斗，对南光坊天海。

12-6 战斗，对佐佐木小次郎。

开战后请玩家先到场边捡起船桨，捡起的同时桐生的斗气就会自动全满，随后靠近小次郎就可发动“刚剑·机巧回し”先对其造成不小的伤害。之后战斗才算正式打响，小次郎的攻击方式有些类似第十一章最后的丸目长惠，不过因为其名刀备前船长兼光使其攻击范围比丸目大了许多，动作也比丸目更加迅速。所以先出手攻击并不是什



么明智的打法，以防御和回避为主在其身边周旋，待其摆出把刀向后蓄力的姿势时就是攻击他的最好时机，如果一套连击全命中并将其打硬直的话，还有可能发动“秘奥义剑·一流れ”或“秘奥义剑·二天”。不过需注意如果让其把斗气蓄满时还是不要靠近他为妙，以各种方法诱其出招将斗气释放光后再靠近。而当小次郎体力消耗到一定程度并积攒满斗气后，玩家在二刀状态下靠近他，他会发动“真·燕返し”，此时玩家一定要看准屏幕提示按准所有按键回避过他的必杀奥义（□-△-□-△-△-X），而全部回避成功后也就是对小次郎专用必杀奥义“秘奥义剑·燕落とし”的发动时机，抓住机会给其致命一击吧！

12-7 战斗，对天海军。

对天海军的战斗玩家总共要击倒敌人66名，敌军中包含各种游戏过程中所遇到过的类型，二刀状态的全方位防御还是比较保险的战法，且范围比较广的连击很容易命中多名敌人以积蓄斗气，之后换成小太刀的必杀奥义“组小太刀·幻狼”是可以一次重创四名敌人以提高战斗效率的有效招数，当然二刀状态下一次给予两名敌人伤害的“必杀剑·真二刀の舞”也是不错的选择。后面出现的身着铠甲的敌人可以先不理会，集中攻击没有装备铠甲的敌人以积蓄斗气后对身着铠甲的重士兵以及士兵长释放各种必杀奥义是最有效的方法，当然，先用大太刀将其铠甲破坏也是另外一种很有效的办法，不过相对受伤几率较高。此外，在玩家击倒28名敌人和48名敌人时，天海会召唤火枪队进行偷袭，两次QTE都是按△躲过，之后优先击破装备火枪的敌人为妙。

12-8 在入口处遇到五鬼众的阻击。

此时并不是与五鬼众正式交手的时刻，玩家只需在此处按照屏幕提示正确按键躲过他们的攻击即可通过。QTE的具体操作是□-X-○连打-△-□。

12-9 战斗，对五鬼众之黄鬼。

先按X键躲过黄鬼的偷袭。黄鬼使用的武器是金棒，所以对付的方法就是靠近他诱其出招，然后迅速回避再近身予以反击。对于他打断柱子的攻击只需按照屏幕提示按键躲过即可。如果出现拼刀的QTE，则连打△键即可胜利。胜利后取得钥匙。

12-11 战斗，对五鬼众之白鬼。

与黄鬼一样，先按X键躲过白鬼的偷袭，之后战斗正式开始。白鬼使用的武器是大太刀，防御很坚固，不过攻击速度慢是其致命弱点。装备攻击速度上有优势的双刀，对其进行连续攻击的追击，每组连击打完时，如果他防御住了必反击，但其出手较慢，攻击过程中依旧会被桐生的连击伤害，以此方式不断攻击即可胜利。出现拼刀QTE时依旧是连打△键。

12-12 战斗，对五鬼众之黑鬼。

与黑鬼战斗前需要先炸掉一个岩石，然后跳下去。先连打X键挣脱开黑鬼的突袭，之后开始战斗。黑鬼是相扑型敌人，拥有非常坚固的身体，一般武器的剑压不会将其打至硬直，如果玩家之前在天狗面の男处习得了二刀侧转斩则可与其保持一段距离待其出招时侧向回避并一击脱离。如果没有此招数的话，玩家可以先利用场地内的道具对其进行攻击，如果有热血丹之类的道具可以配合道具直接使用道具必杀奥义对其造成重创。总之，对黑鬼的战斗因不能对其造成硬直而切不可贪刀，有耐心地采取一击脱离战术慢慢将其击破。需要注意的是，当黑鬼的体力在25%以下时，玩家的体力在一半以上时，当玩家靠近悬崖边时黑鬼会发动必杀奥义“崖落とし”，此时玩家务必要连打○键挣脱开，否则将会被一击必杀导致游戏结束。

12-13 战斗，对天海军、五鬼众之青鬼。

先要击破大批的天海军杂兵，总共有30人。优先击破远程攻击的弓箭手和火枪手可以使自己在战斗中处于有利地位。击破全部敌兵后与青鬼开始战斗，对于青鬼的偷袭，按△键躲过，青鬼使用的武器是枪，与第八章BOSS宝藏院胤舜攻击方式基本相同，只是多了一招远距离扔手里剑攻击的招数。所以玩家不要与其拉开距离，近距离防御他的攻击后，待其出招完毕的瞬间便对其进行有效打击。需要注意的是其积蓄满斗气的情况下如果玩家挨了他的突刺攻击的话，他会发动必杀奥义，此招无法防御，不过好在扣体力不是很多。

12-14 战斗，对五鬼众之赤鬼。

先按○键躲过赤鬼的突袭，之后与赤鬼的战斗中应尽量多使用回避，因为他的吐火攻击用防御是无法防住的。将他的体力打掉一部分后，他会消失并召唤出一些忍者杂兵，利用这些杂兵积攒一些斗气吧，惟一需要注意的就是他们会在地上乱撒脚钉，十分讨厌。之后赤鬼再次出现，玩家在有斗气的情况下可装备一刀在屋内或屋外靠近墙移动，待出现“极△”的按键提示后果断执行便可以释放出发动条件稀少的“秘剑·影突き”对其造成大伤害。而在屋内则可装备二刀发动地形限定的必杀奥义“必杀剑·叠返し”，同样可对其造成重创。

12-16 战斗，对南光坊天海。

终于迎来了与天海的决战。天海使用的武器是小型火枪，攻击速度很快，并且连续性很强，如果与其距离掌握得不好很容易受到连续攻击，而且他的火枪攻击只有用大太刀才能防御住，但是用大太刀移动又跟不上天海，根本无法近身做出攻击。所以玩家需要合理地利用战斗场地内的石头来阻挡天海的攻击以慢慢接近他，待其上子弹的时候一口气对其施以最大伤害的连



击。如果天海体力到1000以下的时候他会自己恢复体力，这时他是没有防备的，上前用连续攻击一口气击倒他。

剧情概述

一周之后，在祇园鹤屋，一场桐生为吉野赎身的宴席就要开始了。但这几天，遥却不见了踪影，所以桐生十分担心。

席间，所有人都显得十分高兴，只有桐生一人闷闷不乐，他心里实在担心遥的情况，便一个人跑到鹤屋的后门处抽烟。没想到这时佐佐木小次郎竟然出现在了桐生面前，更令人没有想到的是，遥此时此刻竟然在天海的手里。据小次郎所说，天海此次挟持遥，是为了利用她实行新的计划——谋反。而天海此次谋反的原因则主要是因为现在的将军秀忠开始对五年前哥哥秀康的死起了疑问，如此调查下去，总会有一天矛头会指向天海。所以天海想要除掉秀忠，但需要一个“大义名分”，于是当年死掉的秀康的孩子遥就成为了最好的选择。

小次郎告诉桐生，遥现在在长门国的一个孤岛“严流岛”上，如果桐生想要救出遥，必须要到那个岛上去。而小次郎此次前来将这些事情告诉桐生的目的，是为了自己舍掉剑士这个身份前希望可以和桐生来一场正式的决战并击败他。

“宫本武藏，我在严流岛等你……”说完，小次郎便悄无声息地离去了。

虽然也许会失去和吉野一起的幸福生活，但为了遥，桐生还是毅然决定赴小次郎的严流岛之约。于是在一个清晨，桐生告别了身旁熟睡的爱人，告别了自己居住了四年的祇园，为了遥，也为了自己剑士的生存信念，只身坐上了前往严流岛的孤舟。

一场真正的剑士之间的决斗，桐生赌上自己宫本武藏剑士生命的终结最终获得了胜利。当桐生和小次郎都躺在沙滩上仰望蓝天时，两人的心也已经得到了释然，他们知道，对方都是值得自己尊敬的对手，并且为自己的生命中有这样一个对手而感到欣慰。

可就在这时，天海挟持着遥并率领着大批他的手下前来，他不仅打伤了小次郎，还要赶尽杀绝致两人于死地。这个卑鄙小人的出现瞬间将桐生的怒火点燃到了极限。

“如果我今天逃走了，那我今天的战斗就没有意义，我这些年作为桐生一马之介活着的日子也丝毫没有了意义。所以，我一定要救出遥，杀掉天海！”抱着将宫本武藏的人生结束在这个岛上的决心，桐生突破天海手下的重重阻挠，最终救出了遥，而天海此时也已经被逼到了绝路上。

“慢着！”就在桐生即将将天海正法的时候，一个声音阻止了他，向着声音的出处望去，出现在眼前的竟然是现在的将军结成秀忠。“没有必要脏了你的手”，说着秀忠拔出了腰间的刀，“我已经全都知道了，五年前哥哥秀康的死都是你一手所致，我后悔没有听哥哥当初‘当心南光坊天海’的忠告。天海，你罪大恶极，今天我就要杀了你，改变世道！”秀忠举刀劈向天海，可正要落下的刀却被桐生抓住了，“你作为将军，应该去努力创造一个没有杀戮的国家，所以你没有必要杀掉他了……”

听到桐生这么说，秀忠懊悔地跪在了地上。看到自己可以不用死，天海再度站了起来，“我是不死的，哈哈，看看吧，我要将你们全部杀死在这个岛上，自己创建新的幕府！”顺着天海所指的方向，大批的舰船和士兵正在向这个岛屿靠近。“这些都是继承了我的思想的男人，我要夺取天下！哈哈……啊！”正在得意忘形的天海突然发出了一声惨叫。“没有人会继承你的思想，你就在这个岛上消失吧！”言罢，佐佐木小次郎一刀给这个罪恶男人的生命画上了句号……

“天海已经死了，我们没有再战斗下去的必要了！”秀忠将军向着正在步步逼近的大军喊到。“没有用的，这些人都是天海的手下，他们的目的就是杀掉秀忠将军，将现在的幕府推翻，无论天海是否活着”，刚才那次挥刀让小次郎的伤口再度恶化，他捂着伤口体力不支坐到了地上，“还是快逃吧！”

桐生望了望正在逼近的大军，又望了望现在这个国家的将军结成秀忠，转身走到遥的面前。“走吧，和这个人一起离开这个岛……”

“不要！我不要那样！大叔，求你了，一起走吧！”遥听到桐生这么说，明白了他想要干什么，急得哭了出来。

“谢谢你，遥。自从那日相会，你给我的一两金钱就改变了我的人生，能和你相遇是我人生中最幸运的事情。你给了我新的人生，所以……这次我要还你一个新的人生！”

桐生转身面向已经登陆的天海大军，再一次拔出了刀……

“来吧！你们的对手是我！宫本武藏！”

说完，桐生冲向了天海大军……

尾声 意志的继承

十年后，一个宁静的夜晚。一间郊外的小村屋里，聚集了很多德川军的武士，场面仿佛和五年前关原之战的前夜一样。

“明天大坂方面的作战就会开始，将各位聚集到这里，是有一个重要的任务要各位完成。我们的任务，是从大坂城里救出秀忠大人的女儿“千姬”。这次我们将采用奇袭作战，偷偷潜入的作战方法。这将是一个非常危险的任务。怎么样？有没有人愿意自荐？”站在众武士前面宣布任务的正是佐佐木小次郎。

“我去！”话音刚落，众武士中间就站起来一个人。“我希望像那个人一样活着！像宫本武藏一样，拯救这个国家！”

“呵呵，你的精神真是永远不死啊，你看到了么？武藏君……”

《如龙见参》完

支线任务篇



可以说如果仅仅完成了《如龙见参》的主线剧情的话，那您仅仅只是体验到了本作的50%而已。实际上本作中除去主线任务还有众多的支线任务等着玩家完成，而这些支线任务可以更好地体现《如龙见参》这个文化丰富的世界中的精髓所在。这些分支任务中，玩家可以遇到各式各样的人以及各式各样的故事，它们有的诙谐幽默，有的则催人泪下给人启发。

本作的支线任务主要分为三种——依赖、掛廻以及手配帖，共计140个之多。其中掛廻以及手配帖都会有相应的提示存在，而依赖则完全要靠玩家探索去触发。

“依赖”一览

依赖 001 梦路屋の绢夜

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3　发生地点：祇园 祇园稻荷

与梦路屋的游女绢夜好感度达到20颗心后会发生游女秘话（具体好感度提升方法请参看“游女攻略篇”），然后来到祇园稻荷遇到绢夜，得知他的前夫来到了祇园，于是桐生便到大门前找到了正与其他游女谈话的绢夜的前夫鹤丸，上前与之对话却发现这个喜新厌旧的家伙几乎已经忘了绢夜。之后回到祇园稻荷再次找到绢夜谈话，而从桐生的描述中绢夜觉得这个男人并不是自己的前夫，于是桐生决定再去调查一下。之后再次在祇园的仲之町遇到这个男子与之前的游女闹翻了，之后与他谈话，他终于承认了是绢夜的前夫，但是他对于将绢夜卖到祇园来的行为却一点儿也不感到着愧。桐生为了教训他，将他揍了一顿并勒令他再也不许到祇园来。之后再次找到绢夜把情况告诉给她后依赖达成并收到绢夜附带肖像画的信。

任务奖励	
报酬	经验值2000 →完

依赖 002 梦路屋の凉风

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3　发生地点：祇园 梦路屋前

与梦路屋的游女凉风好感度达到20颗心后会发生游女秘话。先到梦路屋前与“梦路屋の楼主”对话，得知凉风最近好像有些不正常，传闻她把卖身得来的钱交给了谁，梦路屋的楼主希望桐生帮忙调查一下。之后桐生在中辻小路东见到凉风和一男子正在谈话并将一笔钱交给了男子，而男子的态度则十分恶劣。男子走后桐生上前询问凉风才得知，刚刚那名男子是凉风的父亲，因为生意失败而搞得身无分文还欠债累累，所以只能靠凉风挣的钱过活，而眼下的难题是如果今天不交出百两金钱，凉风的妹妹就有危险了。之后桐生在仲之町见到了凉风的父亲正在威胁扬屋的番头交出凉风的妹妹，桐生非常气愤，上前用拳头打醒了凉风的父亲，而之后梦路屋的楼主也帮助凉风的父亲解决了百两债务的危机。

任务奖励	
报酬	经验值2000 →完

依赖 003 梦路屋の桃千香

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3　发生地点：祇园 祇园稻荷

与梦路屋的游女桃千香好感度达到20颗心后会发生游女秘话。到祇园稻荷遇到桃千香与一个放高利贷的人在谈话，看样子她好像欠了赌场不少钱，而今天就是还款期限。于是桐生决定帮助桃千香去赌场赌钱，在赌钱的过程中，如果能将桃千香给的50万点赢到100万点的话游女秘话即告达成，而如果输干净了的话就会触发和高利贷的战斗，战斗胜利依旧可以使此依赖任务达成。

任务奖励	
报酬	经验值2000 →完

依赖 004 あざみ屋のひな菊

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3　发生地点：祇园 祇园稻荷

与あざみ屋的游女ひな菊好感度达到20颗心后会发生游女秘话。到祇园稻荷去遇到ひな菊，上前与之对话，两人按约定好的去散步。途中突然来了一个女人带着一堆打手模样的男人要桐生把ひな菊交给他们。桐生自然不会这么做，于是和女子手下的打手厮打起来，将打手们全部击倒之后，那名女子掏出了刀想威胁桐生，却被桐生一下打翻在地，而之后女子也才道出袭击ひな菊是因为和她母亲有过节。

任务奖励	
报酬	经验值2000 →完

依赖 005 あざみ屋の花丸

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3　发生地点：祇园 水天稻荷

与あざみ屋的游女花丸好感度达到20颗心后会发生游女秘话。到祇园的水天稻荷遇到花丸和她的父亲，可是看起来她的父亲好像很痛苦的样子，花丸拜托桐生救救她的父亲。桐生赶忙前往天狗屋，在天狗屋门前的

男子处花1两金钱购买了一个“异国の丸药”，回到水天稻荷给花丸的父亲服下并将他的病治好。

任务奖励

报酬：经验值2000 → 完

依赖 006 あざみ屋の白雪　昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1～12-3　发生地点：祇园 大门前

与あざみ屋的游女白雪好感度达到20颗心后会发生游女秘话。在祇园的大门前与米吉对话，从对话中得知他在找一个叫“お妙”的人。米吉走后白雪到来，两人一起去料理屋吃饭时，米吉再次出现，而当他看到白雪后，脱口而出的却是他在寻找的“お妙”。随后从米吉的话语中得知“お妙”之前与他有婚约，这次他是来带她走的。而白雪则不承认是他找的人。而正在僵持之时，来了两名男子好像是向米吉讨账，见到危机之中的米吉，白雪才告诉桐生其实他说的都是真的，并请求桐生帮帮米吉。随后桐生在发明家仰天斋的家前见到了正被两名男子围住的米吉，打倒那两名男子后白雪也赶到了。在对话中得知，其实此次米吉来的目的不是为了带走白雪，而是为了在和邻村的姑娘结婚前最后再见白雪一次。米吉走后，虽然白雪很伤心，但她也决定忘记过去，继续坚持自己选择的生活。

任务奖励

报酬：经验值2000 → 完

依赖 007 梦路屋の朝雾　昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1～12-3　发生地点：祇园 祇园稻荷

与梦路屋的太夫朝雾好感度达到20颗心后会发生游女秘话。注意，要触发此游女秘话需要玩家有50两金钱，不过不必担心，这50两金钱在此依赖任务达成后是会还给玩家的。依赖的具体流程是本来与朝雾约在祇园稻荷见面，可到了地方却不见朝雾的影子，这时梦路屋的老板慌慌张张跑来告诉桐生有人为朝雾赎身，那个人叫虎麻吕。听闻此事后，桐生急忙跑到梦路屋，在门前遇到了朝雾和那个虎麻吕，原来虎麻吕在桐生离开后前来出400两金要替朝雾赎身，但是朝雾并不愿意和他走。于是他们要想办法收集齐400两金钱，朝雾表示可以搞到350两，则剩下的50两桐生去想办法。收集齐50两金钱后回到梦路屋前与朝雾对话，他们叫来虎麻吕，告诉他桐生也出400两替朝雾赎身，并当场将400两交给了梦路屋的女老板。虎麻吕一见急了，想用武力强夺朝雾，这简直是最愚蠢的选择，几人被桐生爆打了一顿之后灰溜溜地逃跑了。

任务奖励

报酬：经验值10000 → 完

依赖 008 祇园案内书　昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1～12-3 / 01～07号依赖任务完成其一　发生地点：祇园 大门前

与祇园大门前一个身穿虎皮披肩的男人对话，选择“话を闻く”，原来此男是想做一本祇园的扬屋指南大全，想请桐生给他介绍一下祇园中扬屋的详细情况以助他完成这项工作。先按照下表中的答案解答男子提出的几个问题，之后随便进一间屋子切换场景后再度回到大门前与男子对话，得到1两金钱。再度与其对话，依旧按照下表解答男子的全部问题后再度切换场景重复以上流程，直至将七名游女的资料全部提供给男子后依赖达成。

任务奖励

报酬：金钱7两、经验值15000 → 完

游女名	质问	回答
绢夜	第1问	伊贺の村里
绢夜	第2问	元人妻で夫に苦劳していた
绢夜	第3问	川柳
绢夜	第4问	きのこ
凉风	第1问	算术が得意
凉风	第2问	教养がある女だと褒める
凉风	第3问	他の游女から嫌なことをされること
凉风	第4问	着物
桃千香	第1问	色っぽい感じ
桃千香	第2问	博打の话

游女名	质问	回答
桃千香	第3问	男が好きだから
桃千香	第4问	鳗（うなぎ）
ひな菊	第1问	舞の稽古
ひな菊	第2问	大人の女として色气がある
ひな菊	第3问	凉风
ひな菊	第4问	琴菊
花丸	第1问	股ぐらをかく
花丸	第2问	金持ちで面白い
花丸	第3问	将棋が得意
花丸	第4问	酒

游女名	质问	回答
白雪	第1问	香水をつけているから
白雪	第2问	胸が大きくないこと
白雪	第3问	三味线が得意
白雪	第4问	纸人形

游女名	质问	回答
朝雾	第1问	扫除
朝雾	第2问	お转婆な女の子だった
朝雾	第3问	锷（つば）の部分
朝雾	第4问	太夫自らが造ったお酒

依赖 009 大人の阶段　昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1～12-3 /完成“祇园案内书”　发生地点：祇园 角町

在祇园角町又碰到了那名“祇园案内人”，与其对话，然后到扬屋游玩。可此人却一直神色慌张，原来他是第一次到扬屋来游玩，没想到桐生帮助他完成了第一次实际到扬屋游玩的体验。

任务奖励

报酬：经验值1000、黄泉返りの勾玉 → 完

依赖 010 唐辛子卖りの少女　昼 夕

发生时期（条件）5-6 以后　发生地点：洛外町 四条通り

先花10文钱从少女处购买唐辛子，随后在离去的过程中发现有不法者刁难少女，回身帮助卖唐辛子的少女赶走不法者即可完成。

任务奖励

报酬：经验值1500、唐辛子 → 完

依赖 011 障子の穴　昼 夕

发生时期（条件）5-6 以后/完成10号“唐辛子卖りの少女”　发生地点：洛外町 夷通り

和洛外町 夷通り一个站在房门上全是洞的房子前的老人对话，选择“见张る”。随后与站在门前的可疑男子对话，待其逃跑后追上去打倒他。却发现他只是听信传言来偷看的，随后从他口中得知罪魁祸首的消息，来到祇园大门前将其抓获并带回，本依赖宣告完成。

任务奖励

报酬：经验值1500、菊文样の香炉 → 完

依赖 012 婆娑热狂田中屋现る　昼 夕

发生时期（条件）5-6 以后　发生地点：洛外町 四条通り

与四条通り关所附近的田中屋叫卖的男子对话，花200文买下其号称“装进去会使钱变成10倍”的钱包。离开后选择“はい”将钱放入钱包里完成。

任务奖励

报酬：经验值1200、びっくりがまぐち财布、ぴかぴか杂巾x2 → 完

依赖 013 寺子屋的宿题～よみ～　昼 夕

发生时期（条件）5-6 以后　发生地点：洛外町 夷通り

与洛外町 夷通り坐在门外读书的小孩对话触发，选择“勉强をみてやる”帮助其解答问题，接下来的三个问题的答案依次是いめ、かつお、ゆたんぽ。

任务奖励

报酬：经验值1000 → 完

依赖 014 饴の味一 思い出の饴　昼 夕

发生时期（条件）5-10 以后　发生地点：洛外町 东山商店街

与东山商店街东面入口的小孩对话，答应其要求为其买糖（选择“饴を买ってやる”），随后在身后的男子处花1500文购买“金色の饴”交给小孩完成。

任务奖励

报酬：经验值1500 → 完

HARDWARE　FEATURE　EXPRESS　GUIDE

依頼 015 饴の味二 饴买りの秘密 昼 夕

发生时期(条件) 5-10 以后/完成"饴の味一 思い出の饴" 发生地点:洛外町 东山商店街

完成"饴の味一 思い出の饴"后刚刚离开，便发现小孩和卖糖的大叔是合伙骗钱的，上前教训卖糖大叔一顿后完成此依赖。

任务奖励	
报酬	金钱1两、经验值1000 →完

依頼 016 许婚の男 昼 夕

发生时期(条件) 5-11 以后 发生地点:河原町

与河原町最西边的女子对话后触发，之后为了给其未婚夫信心，玩家要在战斗中故意输给对方才可完成此依赖。

任务奖励	
报酬	经验值1500、べっこうのかんざし →完

依頼 017 权乃介 昼 夕

发生时期(条件) 5-11 以后/完成"许婚の男" 发生地点:河原町

与河原町桥西边的两男子对话触发，得知河原町最近来一个非常嚣张的武士叫权乃介，经常威胁村民向他们索要钱财。完成对话后继续往西走，在路上发现那个权乃介在威胁一名女子，桐生看不过去，便上前阻止。嚣张的权乃介要求桐生留下三两金钱才能走，当然选择"不给(払わない)"然后再教训他一顿，事后才知道，这小子哪是什么武士，只不过是一个农民，叫权兵卫。之后帮助权兵卫的老婆一起寻找逃跑的权兵卫(选择"权兵卫を探す")，之后在洛外町 四条通り的大社前找到他。

任务奖励	
报酬	经验值1500、京ぜり、九条ねぎ、堀川ごぼう →完

依頼 018 ひしゃくの水 一 昼 夕

发生时期(条件) 5-12 以后 发生地点:洛外町 花见小路

完成流程部分5-12后，准备从洛外町前往林道时，在花见小路上不小心被旅店前泼水的女店员泼了一身水，在老板道歉后选择"别在意(气にするな)"即可完美完成。其中报酬中的美人画是习得天启"必杀剑·真二刀の舞"的关键道具。具体习得方法请玩家参看前面"系统篇"中关于必杀技的介绍。

任务奖励	
报酬	金钱3000文、经验值1000、美人画 →完

依頼 019 妖刀じいさん 昼 夕

发生时期(条件) 5-14 以后 发生地点:洛外町 大和小路

在洛外町 大和小路碰到さすらいの武器商人，对话中选择"见る"，之后选择"いらない"，但奸商坚持要桐生买下他口中的妖刀，僵持之时一名谜之老人出现揭穿了这个奸商的骗局并告诉了桐生关于真正的妖刀的事情。同时触发20号依赖"妖刀收集"。

任务奖励	
报酬	经验值1500 →完

依頼 020 妖刀收集 昼 夕

发生时期(条件) 5-14 以后/完成"妖刀じいさん" 发生地点:洛外町 大和小路

完成19号依赖"妖刀じいさん"时同时触发，帮助谜之老人收集齐5把妖刀并到洛外町的锻冶屋交给他。5把妖刀均要在其余的依赖和手配帖中得到，玩家可参看关于依赖和手配帖的内容。ばっさり丸在本依赖任务触发后可以在质屋花3两4000文买到；醉剑要完成25号依赖任务"妖刀醉剑"后获得；千来坊要完成42号依赖任务"妖刀招き刀"后得到；金喰い虫要完成43号依赖任务"妖刀金喰い虫"才会到手；背水丸需要完成136号手配帖"鸟屋の兵之介"才能得到。玩家要全部得到这5把妖刀，至少要将流程进行到第十章才可以。

任务奖励	
报酬	经验值1500、妖刀·血吹雪丸 →完

依頼 021 见栄っ张り 昼 夕 夜

发生时期(条件) 5-16 以后/完成"ひしゃくの水 一" 发生地点:洛外町 大和小路 南

流程进行到击败宍户梅轩并回到洛外町之后，在洛外町 大和小路 南与一"自称剑豪"的男人对话触发，此人自称师从有名的吉冈道场，正在给两个无知少女吹嘘自己有多强大，这时茶店的主人拜托此人去处理掉林道上频繁出没的山贼，于是桐生也好奇地跟了上去，可到了地方却发现此人被三个山贼围困在那里，无奈之下上前救助(选择"助けに入る")，击败山贼后再选择"しょうがねぇな"。

任务奖励	
报酬	经验值1500、鬼の遗骨 →完

依頼 022 投げ钱の出どこる 昼 夕 夜

发生时期(条件) 5-16 以后 发生地点:洛外町 东山商店街

在洛外町的东山商店街与"中年の男"对话触发，得知最近有一个非常厉害扔钱百发百中的"钱投げの甲太"，之后桐生又在洛外町的花见小路和夷通り两次见到他，桐生发现他的样子有些奇怪，便跟着他到了位于夷通り的神社，却看到了他在偷神社集钱箱中的钱，原来他平常扔的钱全是偷来的。见事情败露的甲太自然不肯放过桐生，与他的战斗只要近身让他扔钱的本领无法发挥便很容易胜利，战胜他后此依赖宣告完成。

任务奖励	
报酬	经验值1000 →完

依頼 023 吸い付くような肌の持ち主 昼 夕 夜

发生时期(条件) 6-1 以后 发生地点:祇园 水天小路

与祇园水天小路东边入口处的男子对话，听信其忽悠后选择跟他去扬屋(选择"游んでいく")，但到了地方后却发现好像有些不对，在被问道喜欢哪种类型时选择"积极的に责めてくる健康的な子"，却发现男子带来的是一个相扑选手(汗……)，桐生这才发现被骗了，转身想走时男子却索要起钱财来，这自然不能给(选择"払わない")，于是男人叫出了三名相扑想要施以暴力，看来是避免不了打架了。屋子非常狭小，相扑因为体重太大，投技是对付不了他们的，只有依靠速度的优势用普通攻击逐一击破了。击倒三名相扑后此依赖宣告达成。

任务奖励	
报酬	经验值1000、天狗石 →完

依頼 024 二刀流の男 夕 夜

发生时期(条件) 6-1 以后/完成"婆娑热狂田中屋现る" 发生地点:洛外町 花见小路

先到"洛外町 花见小路"花一两金钱与情报屋的男子购买新情报，得知洛外町的酒屋出现了一名叫佐濑门的使用二刀流的男子，桐生对于此人非常感兴趣，便到洛外町的酒屋"一献屋"去一探究竟，谁知这佐濑门根本不会什么二刀流，只是个好色男子而已。失望之际出得酒店，却不想被酒店店主叫住，并将佐濑门的一封信交给了桐生，上面写着"到洛外町的神社去"，于是桐生来到神社前，却发现这家伙的爱好实在是……桐生实在受不了了便打了他一顿，同时完成本依赖。

任务奖励	
报酬	经验值1500、和御灵の宝珠 →完

依赖 025 妖刀醉剑

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1 以后/完成“妖刀じいさん” 发生地点：洛外町 大和小路

到洛外町 大和小路上，会见到一醉醺醺的握着把刀的男子，上前与其对话便可触发此依赖。之后从彦兵卫的妻子口中得知他手里的刀是把妖刀，如果主人喝醉的话刀也会变得异常锋利，因为彦兵卫最近总是喝酒，脾气很暴躁，所以他的妻子非常苦恼。之后桐生又在洛外町的酒屋前见到了彦兵卫，他借着酒劲儿又开始仗着那把妖刀闹事，他的妻子赶来劝阻也无济于事，所以只好拜托桐生来阻止彦兵卫了。彦兵卫虽然拥有妖刀，又灌了不少酒，但依旧不是桐生的对手，击倒他后要完成20号依赖“妖刀收集”的其中一把妖刀“醉剑”也随之入手了。

任务奖励

报酬：金钱2两、经验值1500、妖刀・醉剑 →完

依赖 026 咒いの茶碗

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1 以后/完成“饴の味二 饴买りの秘密” 发生地点：洛外町 四条通り

在うどん屋附近的三名女子的谈话中了解到“被诅咒的茶碗”的事情，之后在河原町的桥上遇到的陶艺家那里得知了被诅咒茶碗的真实情况（选择“知っている”），原来所谓被诅咒的茶碗正是出自这个陶艺家之手，而这个碗的前一个主人的死纯属意外，但是对于这个新主人，这名陶艺家还是有些担心，所以他拜托桐生去帮忙照看一下碗的新主人椿小姐，桐生答应了下来（选择“いいだろう”）。回到洛外町，果然见到椿小姐身处危险之中，上前击倒图谋不轨的谜之男，救出了椿小姐后，此依赖宣告达成。

任务奖励

报酬：经验值1500、山の井の汤のみ →完

依赖 027 金の刀

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1 以后/完成“投げ钱の出どこる” 发生地点：洛外町 四条通り

在洛外町 四条通り听到了两个剑士在谈论关于瀑布的传说，传说一名剑士把刀掉到了瀑布里，这时出现一名女子拿着金的刀对那名男子说“这是不是你掉的刀”，男子回答不是，女子又拿着银的刀问剑士是不是掉的这把刀，剑士依旧回答不是，之后剑士由于诚实同时得到了金刀和银刀（好老套的传说……）。之后到锻冶屋与弟子对话，选择“贷う”得到“なまくらな铁の刀”。之后在白天来到瀑布附近自动出现选项，选择将铁刀扔进瀑布（“刀を投げ入んでみるか……”），之后在即将离开时出现一名女子，之后连选两次（违う），可诚实的桐生却没有得到任何东西。之后在山道发现刚才那个女子原来是和盗贼一伙合伙骗人的，上前教训盗贼一顿后要回刀依赖达成。

任务奖励

报酬：经验值1000、金の太刀、银の太刀 →完

依赖 028 地主のご驰走

夜

发生时期（条件）6-1 以后/完成“权乃介” 发生地点：河原町

与河原町桥西边的“若い男”对话触发，选择“行く”代替该男子出席地主的酒席，之后继续往西走与一个大房子门前的“使用人”对话进入地主的房子，之后与四名保镖战斗，屋子地方较小，所以二刀是最好的选择，可以全方位防御，当斗气槽积蓄到一定数值后还可以使用“必杀剑・真二刀の舞”一次对两名敌人施以重创。将敌人全部打倒后，此依赖宣告达成。

任务奖励

报酬：金钱1两、经验值1000、绝世美女の春画 →完

依赖 029 义贼になりたい男

夜

发生时期（条件）6-1 以后 发生地点：河原町

在河原町的最西边发生一男子从房顶上掉下来的事件，之后选择“怪我をした”，得到1两金钱。这时一堆人赶过来指着桐生就喊偷钱贼，桐生这才明白怎么回事，原来刚才从屋顶掉下来的人是贼，但是如今已经百口莫辩，好汉不吃眼前亏，先自保再说。与五名保镖发生战斗并胜利后刚才从房顶落下来的人又赶了过来，原来他的偶像是著名的石川五右卫门，而他刚刚则是想效仿五右卫门做一名偷取有钱人家不义之财的义贼。

任务奖励

报酬：金钱2两、经验值1500 →完

依赖 030 义贼になれなかつた男

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1 以后/完成“义贼になりたい男” 发生地点：祇园 中辻小路东

在祇园的中 小路东触发事件，从谈话中得知那个“羽振りのいい男”要给一个游女赎身，之后依次选择“声をかける”、“どうやって稼いだ金か闻く”、“盗んだ金なのか闻く”、“浅草六左卫门”。之后与游女对话，得知此男住在洛外町。之后在洛外町的长屋町再次遇到此男，依次选择“盗んだ金について闻く”、“盗んだ金について话す”，之后此男被激怒，正好教育他一下。战斗胜利后得到纯金的烟管，再次回到祇园内遇到他的地方，听完对话后得到1500经验值，依赖完成。

任务奖励

报酬：金钱1两、经验值1500、纯金の烟管 →完

依赖 031 驾笼屋はどこだ

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1 以后/使用驾笼屋30次以上 发生地点：洛外町 四条通り

使用驾笼屋30次以上之后发生此依赖，来到洛外町 四条通り祇园大门前的驾笼屋，发现与平常有一些异常，上前询问后才得知平常一起与哲太郎搭档的善之助不见了，于是桐生答应下来帮忙去寻找善之助（选择“いいだろう”）。先到洛外町的酒屋“一献屋”去寻找，在一名喝酒的客人处打听到了线索。下一个要去的地方是うどん屋，在那里找到善之助并与其对话并告知其情况。最后再到祇园前两人平常在的地方，在商谈之后可以选择以后让驾笼屋在洛外町多一处地方设立停靠站，可以选择“洛外町 四条通り”东边的大社前（大鸟居前），也可以选择长屋町，依玩家喜好选择。

任务奖励

报酬：经验值1500 →完

依赖 032 出云阿国

夜

发生时期（条件）6-1 以后 发生地点：洛外町 四条通り

到“洛外町 四条通り”的大社前遇到了三名追杀宫本武藏的武士，发生战斗，胜利后桐生受伤被阿国所救，阿国本想依靠给桐生化妆帮助他躲过追击，但还是被追兵认出。几人到舞台上决战，此时桐生手里只有一把伞做武器，无论威力还是攻击速度都要比一刀状态差不少，所以玩家要时刻调整位置，使自己不要处于敌人的包围圈内，攻击时不要贪刀，三次攻击后便回避到安全位置再度抓机会进攻，从而再度击倒四名追兵。此外，这场战斗中还可以发动任务限定必杀奥义“千两役者の极み”，错过后就再没有机会发动了，一定要注意。之后剧情结束后得到10000经验值，接着面对役者的邀请选择“金はいらねえよ”，本依赖任务完成，而随着本任务的完成，“目指せ！千两役者”的小游戏也被开启了。

任务奖励

报酬：经验值10000 →完

依赖 033 町の名医 一 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-3 以后/完成"吸い付くような肌の持ち主" 发生地点：祇园 水天稻荷

在水天稻荷发现一名倒在地上的男子，上前询问状况后男子托桐生帮忙找医生。之后在中辻与"游び人风の男"对话得知有一个医生打扮的人在寿司屋，随后在祇园大路北最北边的"寿司 吟屋"找到医生，待其救治倒在水天稻荷的病人后依赖达成。

任务奖励

报酬 金钱1两、经验值1500 →完

依赖 034 掛廻られ 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-3 以后/完成"町の名医 一" 发生地点：祇园 龙屋前

完成"町の名医 一"后回到龙屋，会发现龙屋前有一男子在等待，与其对话触发此依赖。原来是有人冒充桐生欠了酒屋的钱，于是桐生决定找出冒充他的人。先到"酒屋 中之藏"去看看，在这里发现了一态度十分恶劣的男子正在自称是龙屋的桐生一马之介。眼看真的桐生出现，假桐生慌忙夺路而逃，桐生追了出去在附近又发现了他的踪影，之后发生战斗，击败他后要回他欠酒屋的钱，回到龙屋前交给来要债的男子即可。

任务奖励

报酬 经验值1000、极上玉钢 →完

依赖 035 おいしいお菓子の作り方 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-3 以后 发生地点：祇园 祇园稻荷

在祇园稻荷与甘味堂的男子对话，并品尝他做的果子后给予高评价（选择"うまい！"），并答应他参加品评会(依次选择"千两屋なんて气にするな"、"ああ いいぜ"）。之后在夜里来到鹤屋前与甘味屋的男子对话，然后开始品评会。品评会上，那名官员看起来很偏向千两屋的果子，即使桐生说了千两屋的果子十分难吃的实话也没有改变甘味屋输了的结果。之后来到吉冈道场旁边的那个官员的家，发现他果然受了贿赂，之后与恶代官和他的手下战斗，全部击倒他们之后，强硬喂他吃下100个难吃的果子。

任务奖励

报酬 经验值10000 →完

依赖 036 唐辛子卖りの父 昼 夕

发生时期（条件）6-3 以后/完成"障子の穴" 发生地点：洛外町 四条通り

与洛外町 四条通り东边卖唐辛子的小女孩儿对话，选择"行く"跟她回家去看她病了的父亲，之后到祇园大门前东边的卖龟的商贩处花200文买一个"干したテングサ"，之后要完成47号依赖"才能"得到"和纸の束"，带着"干したテングサ"和"和纸の束"到祇园的东北角发明家的家去，请他帮忙发明"唐辛湿布"。之后要在白天带着"唐辛湿布"来到位于洛外町的卖唐辛子的小女孩儿家，将东西交给她的爸爸。之后过一段时间（可以先完成一步流程或做一个其他的任务）在四条通り东边的大社前已经恢复了唐辛子的贩卖，上前与父女俩对话，得到"唐辛湿布"，此依赖也宣告完成。

任务奖励

报酬 经验值1500、唐辛湿布 →完

依赖 037 婆娑热狂田中屋再び 昼 夕

发生时期（条件）6-3 以后/完成"二刀流の男" 发生地点：洛外町 四条通り

在洛外町 四条通り西边与田中屋对话，花500文买下他推荐的商品（选择"买う"），之后和"酒屋归りの通行人"交换得到"铜の皿"（选择"交换する"），依赖达成。

任务奖励

报酬 经验值1500、铜の皿、アラシの羊羹 →完

依赖 038 今日のいいわけ 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-3 以后/完成婆娑热狂田中屋再び" 发生地点：洛外町 四条通り

在洛外町的酒屋前，桐生被一男子叫住，男子请求桐生为他作证。面对他妻子的质问，依次选择"仕事は违うが……"、"俺の家にいた"、"女性はいなかった"、"酒だ"、"いや 违う"，帮助男子解了围。

任务奖励

报酬 经验值1000、玻璃 →完

依赖 039 筋太郎 一 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-3 以后 发生地点：洛外町 花见小路

在花见小路通往林道的门前与一中年女子对话触发，面对女子的问题选择"まあまあかな"。后从旁边的男子口中得知，原来他们是想让桐生帮忙铲除最近于山道上出现的凶徒筋太郎。之后在山道的桥上遇到筋太郎，选择"通る"，发生战斗，战斗中可充分利用战场中的石头来弥补不能进行投摔的劣势。战斗胜利后随便给他一个食物依赖便结束了。

任务奖励

报酬 经验值1000、朱涂りのかんざし →完

依赖 040 ひしゃくの水 二 昼 夕

发生时期（条件）6-2 以后/完成"见荣っ张り" 发生地点：洛外町 花见小路

在洛外町的花见小路见到了之前曾经将水泼到桐生身上的那个旅店的女店员又将水泼到了两个路过的武士身上，不过这两个武士可没有桐生那么大度，死活缠住女店员要无理的赔偿，简直是趁火打劫。桐生路见不平，两人反而管桐生要起赔偿来，自然不给（选择"払わない"），之后三人大打出手。战胜他们并帮助女店员赶走这两个趁火打劫的武士后依赖达成。

任务奖励

报酬 金钱2两、经验值1000 →完

依赖 041 愿いが叶う刀 昼 夕

发生时期（条件）6-3 以后/完成"妖刀じいさん" 发生地点：洛外町 花见小路

在洛外町的花见小路发现一名叫"善次郎"的男子正在向众人展示一把妖刀，据说只要拔出这把刀就可以实现愿望。桐生非常感兴趣，于是就花了100文尝试了一下（选择"やろう"），却没想到一使劲竟然把刀给折断了，原来这把所谓的妖刀是把仿制品，善次郎也是骗人的。之后与善次郎发生战斗，战胜后他才道出在这里骗人的原由，原来他欠一家叫竹尾的不良分子的钱还不上。正说着，那帮不良分子自己送上门来了，面对他们提出的无理要求，桐生自然是拳头相迎。之后善次郎的祖母赶来，为了感谢桐生帮助了善次郎，她将一本名叫"鹤蛟讨伐传"的书送给了桐生。

任务奖励

报酬 经验值1500、鹤蛟讨伐传 →完

依赖 042 妖刀招き刀 昼 夕

发生时期（条件）6-3 以后/完成"妖刀じいさん" 发生地点：河原町

在河原町最西边和圭介对话，了解到他的店最近生意非常不好，之后再与旁边的花港屋店主谈话。离开后往东走几步后发现一个商人来兜售可以使生意兴隆的刀，选择"いらない"。之后将刀给圭介，却招来了一堆暴徒。击倒这些暴徒后，旁边的花冈屋店主也拿过了这把刀，可是又是招来一堆暴徒，花冈屋店主赶紧把刀扔掉。可旁边捡起那把刀的老人却被几名暴徒围住了，桐生赶忙上前再次用拳头赶走了这帮暴徒。

任务奖励

报酬 经验值1500、妖刀·招き刀 →完

依頼 043 妖刀金喰い虫 昼 夕

发生时期(条件) 6-3 以后/完成"妖刀じいさん" 发生地点：河原町

在河原町光悦的家入口附近见到一堆人围住一个叫"吉右卫门"的人，而这个吉右卫门却依靠手中的一把刀击倒了那些看起来比他要强的人，他口口声声称只要有这把刀他就天下无敌，从他的话语中桐生了解到这是一把只要有钱就能增加其威力的妖刀。不过虽然他用这把刀赢得了力量，但好像并无法赢得心上人的青睐。正当吉右卫门为此事烦恼时，他的心上人却被一堆暴徒围了起来，而偏偏这时吉右卫门身上没有钱了，所以妖刀也派不上用场了。桐生只好上前相助，击倒这些暴徒后，作为谢礼，吉右卫门将这把"妖刀·金喰い虫"送给了桐生。

任务奖励	
报酬	金钱3两、经验值1500、妖刀·金喰い虫 →完

依頼 044 鬼退治 昼 夕

发生时期(条件) 6-4 以后/完成"寺子屋的宿题~よみ~" 发生地点：洛外町 花见小路

在花见小路最南段见到一躺在地上的男子，与其对话两次后选择"与える"并给予其一个"活力丹 特选"帮其恢复体力。之后从他口中得知他的伤是鬼所为，桐生不信便跟其回家一探究竟（选择"鬼退治をしてやる"）。跟其到家后却发现男人口中的鬼其实是一个长相凶猛的女人，连桐生都被吓得跑了出来。之后桐生从他家墙上的小洞观察，发现那个女人在喊要吃团子，原来女人发狂的原因是男人没遵守结婚时的约定给女人买团子吃（汗……），之后桐生答应帮助男人去买团子（选择"买いに行く"）。到川岸茶屋购入草团子，然后回到男人处将草团子交给他后完成依赖。

任务奖励	
报酬	经验值1500、大轮菊の鉢植え →完

依頼 045 寺子屋的宿题~かき~ 昼 夕

发生时期(条件) 6-4 以后/完成"鬼退治" 发生地点：洛外町 夷通り

依旧是在洛外町　夷通り的读书小孩儿处触发，选择"教えてあげる"解答豆太郎的问题，依次选择"优しい"、"辛い"、"悔しい"、"頬"、"往复"。

任务奖励	
报酬	经验值1000 →完

依頼 046 黄泉の国よりの使者 昼 夕 夜

发生时期(条件) 6-4 以后/完成"寺子屋的宿题~かき~" 发生地点：洛外町 夷通り

在洛外町　夷通り的东边入口处与占卜师对话，其称桐生大难临头，只有花百两重金买她的守护符才可以，桐生不愿意买，她便叫来了几个凶神恶煞的不良人士逼着桐生买。对于这种几乎于明抢的行为，桐生十分气愤，便将他们臭揍了一顿，占卜师这才发现找错了人，于是将守护符直接送给了桐生。

任务奖励	
报酬	经验值1000、ピンゾロのお札 →完

依頼 047 才能 夜

发生时期(条件) 7-3 以后/完成"筋太郎 一"、"见栄っ张り"进行中不会发生 发生地点：林道

到林道碰到鸭太郎，帮助他与辻斩り战斗。选择"いいだろう"护送他回家，之后了解到他要画一幅画卖钱以还账，但是刚才被辻斩り袭击伤到了手腕，所以桐生便自告奋勇帮他画（选择"俺が绘を描く"），画完后来到金藏家交货，却在言语中听出金藏事先就知道鸭太郎会受伤（选择"なぜ怪我したことを知っているんだ？"），原来之前袭击鸭太郎的辻斩り就是金藏派去的。用武力惩罚了他们之后，依赖结束。

任务奖励	
报酬	经验值1500、和纸の束×2 →完

依頼 048 噂の牛弁 夜

发生时期(条件) 7-3 以后/完成"义贼になれなかった男" 发生地点：洛外町 四条通り

先到洛外町　四条通り的最西边关所前与"祇园の游具屋"对话，得知由于最近四条大桥上怨灵的传说，他已经不敢将货物运到河原町去了。选择"引き受ける"帮其运送货物，之后到河原町大道中央部分找到"怖がりな町人"将游具屋的货物交给他，之后返回洛外町的关所前再次与道具屋对话得到酬金100文。刚要离开，却在关所前听到了河原町方向的惨叫声，桐生急忙赶回河原町，在刚下桥的地方看到一名倒在地上的武士，对话中得知他遭到了传说中怨灵的袭击，这时回头看，四条大桥上又一名浪人大喊着救命跑了过来，从他口中得到的依旧是怨灵袭击了他，这时回到大桥上遇到了"弁庆の怨灵"，之后与他发生战斗，谁知战胜他后又出现了另一个"牛若丸の怨灵"，再次发生战斗，他的速度虽快，但攻击频率不高，也比较容易对付。之后两人依旧不服，联手对付桐生，不过玩家不用怕，虽然两人联手，但他们各自的实力均有所下降，依旧很好对付。（本任务顺带恶搞了一下武藏坊弁庆和源九郎义经在五条大桥相遇的故事。）

任务奖励	
报酬	金钱100文、经验值1500、名物新藤五 →完

依頼 049 梦の白蛇 昼 夕

发生时期(条件) 7-4 以后/完成"唐辛子卖りの父" 发生地点：洛外町 洛外神社前

与洛外町神社前的老婆婆对话，从她口中得知她最近在这里三次看见一条纯白色的蛇，传说捕到这条白蛇可以使生意兴隆。之后在花见小路通往林道的门前那部分见到了老婆婆所说的白蛇并将其捕获（选择"捕まえる"），这时赶来一少年，称自己家是开茶店的，生意不好欠了不少钱，所以希望桐生可以将这条白蛇让给他，这时另一边万屋的老板也想要这条蛇。左思右想后，桐生还是把蛇让给了茶屋的少年（选择"贫乏少年に让る"）。万屋的老板一看，决定用武力抢夺白蛇，桐生怎么可能让他得逞，本次战斗中在两端可以有地形满足"祇园无手流·钵崩し"。之后在川街道最北边的茶屋得知少年家得到白蛇后生意已经好了许多，欠债也还完了，并且得到"三色团子"。

任务奖励	
报酬	经验值1500、三色团子 →完

依頼 050 またまた娑婆热狂田中屋 昼 夕

发生时期(条件) 7-4 以后/完成"今日のいいわけ" 发生地点：洛外町 四条通り

到洛外町　四条通り西边的关所前与田中屋对话，花500文购入他推荐的商品（选择"买う"），之后在与异国人的对话中使用刚购入的"以心传心箱"（选择"使う"），没想到箱子却爆炸了，本来担心异国人受伤的桐生却看到异国人反而非常高兴。后来才得知，他刚在一家饭馆中吃了鱼，鱼刺卡在了喉咙中，刚才这一吓反而让他把卡住的鱼刺取出来了。（本任务中南蛮人的语言需要倒着看才能看懂。）

任务奖励	
报酬	经验值10000、ポルトガル制手镜、南蛮制男用匂い袋 →完

依頼 051 寺子屋的宿题~そろばん~ 昼 夕

发生时期(条件) 7-4 以后/完成"黄泉の国よりの使者" 发生地点：洛外町 夷通り

依旧是在洛外町　夷通り的读书小孩儿处触发，选择"教えてあげる"解答豆太郎的问题，这次是算术题，按照豆太郎提出的问题，依次选择的正确答案分别是："6"、"140"、"11111"。

任务奖励	
报酬	经验值1000 →完

依赖 052 责任の重さ 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"寺子屋的宿题~そろばん~"　发生地点：洛外町 花见小路

在洛外町的花见小路碰到了拿着瓦版叫卖的"文三"，花15文钱购入一枚（选择"买う"）。之后在四条通り东边遇到了同样叫卖瓦版的"新吉"，与其对话，被告知他的瓦版已经卖完了，要去取材了。之后在夷通り再次见到新吉，这才知道他瓦版上贩卖的消息都是自己制造的事件，这次他竟然想要放火。见事情败露，新吉想要用武力堵住桐生的嘴，可结果当然是反被教训了一顿。之后再次与花见小路贩卖瓦版的文三对话达成依赖。

任务奖励
报酬：经验值1500、真虹石 →完

依赖 053 寺子屋的宿题~さくぶん~ 昼 夕

发生时期（条件）7-4 以后/完成"责任の重さ"　发生地点：洛外町 夷通り

依旧是在洛外町 夷通り的读书小孩儿处触发，耐心听豆太郎朗读完文章，得到习得天启"必杀剑・おろち涡"的必要道具下手なヤマタノオロチ，之后豆太郎的父亲也赶来，送给桐生一个"ぎやまんの烟管"作为桐生帮助豆太郎的谢礼。

任务奖励
报酬：经验值1500、下手なヤマタノオロチ、ぎやまんの烟管 →完

依赖 054 师匠と弟子 昼 夕

发生时期（条件）7-4 以后　发生地点：川街道

先到川街道遇到要拜桐生为师的小僧，之后选择"あ！あんなところに河童が！"想吸引小孩儿的注意力趁机开溜，但没有成功。无奈之下只有随便说一个地方糊弄过去，这里有两个选择一是"清水の舞台から飞び降りてみろ"，之后在清水寺看到屋顶上的小孩儿即完成。另一个是"泷に飞び込んでこい"，之后在瀑布找到小孩儿即可。选哪个都可以。

任务奖励
报酬：经验值1000 →完

依赖 055 饴の味三 饴の价值 昼 夕

发生时期（条件）7-4 以后/完成"咒いの茶碗"　发生地点：洛外町 东山商店街

在东山商店街东边的入口处与一小女孩儿对话触发，小女孩叫嚷着要吃糖，之后在右边卖糖的男子处花750文买一个"金色の饴"，之后回身交给小女孩儿（依次选择"饴のあげる"、"金色の饴"）。之后离开这个场景再回来，就会在东山商店街小女孩儿之前站的地方遇到他的爷爷，原来他爷爷是个很有钱的商人，在对话中依次选择"そうだ"、"教える"，得到5两金钱，依赖结束。

任务奖励
报酬：金钱5两、经验值10000 →完

依赖 056 锻冶屋骚动 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"ひしゃくの水 二"　发生地点：洛外町 锻冶屋

来到锻冶屋，在里面发现老板正在和桔梗屋的老板发生着争执，细听之下才知道桔梗屋的老板想要锻冶屋的老板出让这块土地，而锻冶屋老板却说什么也不肯，因为锻冶屋所在的这片土地是他家代代相传的，岂能说让就让。之后从锻冶屋离开再进入，发现有几个态度非常不好的家伙在闹事，桐生自然帮助锻冶屋老板收拾掉他们几个。注意，这场战斗中有限定的必杀奥义可以使用，就是在斗气满足条件时在空手状态下将敌人拖至锻造的那片火炉前，按△键就可以用出限定的必杀奥义"フイゴの极み"，千万不要错过。之后桔梗屋的老板又带来两名武士，依旧被桐生打倒。

任务奖励
报酬：经验值1500、暗麻吕の古文书・壹卷 →完

依赖 057 大和绘师 昼 夕

发生时期（条件）7-4 以后　发生地点：河原町

到河原町与刚下四条大桥不远处的兰山对话，从他的言语中得知他非常擅长画武士题材的画，之后他则要求给桐生画像，答应他的要求（连续两次选择"受ける"）。可之后他的要求竟然越来越无理，甚至想动用武力，在被桐生制服后，他才道出实情。最后从三副画中选取一幅完成依赖。

任务奖励
报酬：经验值1000、武者绘 →完

依赖 058 猫にまたたび 昼 夕

发生时期（条件）7-4 以后/完成"才能"　发生地点：河原町

与河原町一个被猫包围住的男人对话，其后他让桐生帮助逮猫，选择"引き受ける"，之后再选择"わかった"。之后可先到光悦的家前找到一只猫，再到河原町最西边找到一只，之后选择"续ける"，接下来的两只猫一只就在男人的左边不远处，另一只则在河原町的最东边，四条大桥的最西边。而第五只猫，则在四条大桥的东边，进入洛外町的大门处。如果五只猫全找到的话可以得到总数达2两5000文的报酬。

任务奖励
报酬：金钱2两5000文、经验值10000 →完

依赖 059 猫に小判 昼 夕

发生时期（条件）7-4 以后/完成"猫にまたたび"　发生地点：河原町

完成"猫にまたたび"后在四条大桥上遇到一个女孩儿，从她口中得知她养了许多猫，但到了吃饭时间了，猫却都没有回来，她便向桐生打听起了猫的下落。选择"そんな猫なら见かけた"之后再选择"觉えている"和"そうだった"。之后桐生才从小女孩儿处得知刚才叫他找猫的那个男人是做三味线的，而三味线必要的一个材料就是猫皮，所以那个男人有可能会杀掉所有的猫（依次选择"知っている"、"猫の皮"）。得知此事后，桐生决定把猫全要回来（选择"取り返してくる"）。之后在川街道的茶屋找到那个男人，之后依次选择"猫の首轮"以及"払わない"，发生战斗，此战可在茶桌边用出"祇园无手流・钵崩し"，不要错过哦。

任务奖励
报酬：经验值1500、さんまの干物 →完

依赖 060 谜の纸切れ 昼 夕

发生时期（条件）7-4 以后　发生地点：洛外町 酒屋 一献屋

先在洛外町的酒屋"一献屋"听到了"怒りの长次"与他两名同伴的对话，得知他们得到了一张纸条，但却完全看不懂上面的字，但他们猜测是与传说中的财宝有关。之后几人认出了桐生，便将纸条交给了桐生后都离去了。随后桐生在林道又见到了"怒りの长次"，选择"中に入る"和他一起进入之前穴户梅轩的洞窟，在洞窟中调查原来有锁链的地方，果然在里面发现了财宝。这时长次却叫来了一群盗贼想抢占财宝，将他们全部打倒在地后，众人答应一起打开财宝箱，却发现里面并没有钱，只有穴户的眼带而已。

任务奖励
报酬：穴户の眼带 →完

依赖 061 唐辛子卖りの材料集め 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"梦の白蛇"　发生地点：洛外町 四条通り

与洛外町四条通り东边的卖唐辛子的父女对话，并答应帮忙去找新材料。之后玩家要先到越中屋购入"紫苏"、"山椒"、"生姜"和"胡

麻"，然后再到卖龟的商贩处购买"海苔"，最后到"よろず　ありがた"屋购买"蜜柑"，接下来回到卖唐辛子的父女处将这些材料全交给他们即可。每交给他两个材料他就会把唐辛子再改进一些，直到"七条唐辛子"发明出来。

任务奖励	
报酬	经验值10000、三条唐辛子、五条唐辛子、七条唐辛子 →完

依赖 062 うどん屋の药味 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"梦の白蛇"　发生地点：洛外町 白蛇うどん屋

到位于洛外町四条通り西边的白蛇うどん屋内与店员对话，得知最近店内的生意没有以前好了，于是桐生提出了新的提案（选择"新しい药味を置く"），之后将"三条唐辛子"、"五条唐辛子"和"七条唐辛子"全部交给店员，之后到四条通り东边的卖唐辛子的父女处将情况告知，最后到白蛇うどん屋与店员对话达成依赖。

任务奖励	
报酬	金钱8365文、经验值1500、铜の皿 →完

依赖 063 坊主の秘密 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"金の刀"　发生地点：洛外町 四条通り

在洛外町 四条通り的药屋附近遇到一个和尚被偷了包，于是桐生答应帮他抓住贼（选择"いいだろう"），之后在花见小路、长屋町的将棋屋前以及洛外神社边上（藏在墙缝里）三次见到这个脸上蒙着黑布的贼，见被桐生逼得无路可逃，只好武力相见。打倒他后取回和尚被偷的包，发现里面竟然是头发……回到药屋附近交还给和尚即可（这个任务完成后还会在祇园的龟町小路见到这个带了假发的和尚来这里寻欢作乐）。

任务奖励	
报酬	经验值1500、仙人石 →完

依赖 064 筋太郎 二 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"猫に小判"　发生地点：山道 泷

到第一次碰到筋太郎的桥上，发现这次是有一个叫熊吾郎的人占着桥不让人通过，选择"通る"后发生战斗，战胜他后刚要离开，没想到这个卑鄙小人竟然后从后面偷袭桐生，关键时刻筋太郎出现救了桐生。

任务奖励	
报酬	经验值1000 →完

依赖 065 ここほれワンワン 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"师匠と弟子"　发生地点：川街道

在川岸街道的河边发现一个武士要拿一只可怜的狗来试刀，这桐生哪儿能看着不管，选择"助ける"，之后在那两个人问到狗的名字时选择"はなこ"，之后这个家伙竟然想拿桐生试刀，真是不知道天高地厚。把他俩赶走后，桐生发现那只狗已经非常虚弱了，于是就到在川街道茶屋旁的行商人那里购买了三份鸡肉喂给它。之后在旁边的石头旁再次遇到它，看起来它好像要给桐生什么东西似的，于是选择"掘る"，得到"绳文の土器"。这里要说明一下，喂给狗的食物并不是只有鸡肉，玩家可以选择在川街道的一名妇人处得到三个剩饭喂给它，那最后得到的就是"古びた大剑"；如果玩家喂给它的是除了鸡肉和剩饭之外的其他食物，则最后得到的是"欠けた茶碗"。

任务奖励	
报酬	经验值1500、绳文の土器 →完

依赖 066 ひしゃくの水 三 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4 以后/完成"锻冶屋骚动"　发生地点：洛外町 花见小路

桐生在路过洛外町的花见小路时被一个抽烟的男人把衣服给点着了，之后选择"火消しを呼べ"，然后就有一盆突如其来的水帮助桐生把火浇灭了，身后还响起了熟悉的"对不起"的道歉声。转过头一看才发现，又是那个之前已经两次把水泼在路人身上的旅馆的女店员，不过这次却歪打正着救了桐生。

任务奖励	
报酬	经验值1500、金唐草の烟草入れ →完

依赖 067 无理心中 夕 夜

发生时期（条件）7-8 以后　发生地点：祇园 龟町

在龟町见到了一帮人围在一个扬屋前（"小料理 初风"北边），上前打听才知道是有一个叫小次郎的人来到了这里，莫非是佐佐木小次郎？桐生决定一探究竟。在这里选择"止めに入ってみよう"，谁知道进去后才发现此小次郎叫秋元小次郎，而并非佐佐木小次郎。不过现场情况依旧很混乱，随时可能出事，所以桐生也要随机应变，接下来的对话中完美的处理方法是依次选"通りすがりの游び人だ"、"手纸なんかなくても想いは伝わってるだろう"、"彼女が悲しむから深くは闻くな"、"人违いだろう"，正当秋元失去控制想要与美月同归于尽时，却半途杀出来个女儿。接下来的对话则依次选择"初めての时はそんなもんだ"、"最近の子供は育ちが早いんだよ"、"家族をほったらかすなんて父亲として最低だぞ"、"见せつけやがって　うらやましいぜ"。

任务奖励	
报酬	经验值10000 →完

依赖 068 起请 昼 夕 夜

发生时期（条件）8-1 以后　发生地点：洛外町 花见小路

在花见小路遇到与太郎和万太两人正在争论着什么，走近后才知道两人为了一个叫"红梅"的游女争论，于是桐生作为公证者加入了他们，对话中选择"ああ　分かった"。之后在花见小路进入东山商店街的东边入口处又碰到了与三郎，对话中选择"何だそれは"。接着又在两人刚开始发生争论的地方碰到了万太，对话中依旧选择"何だそれは"。随后又回到东山商店街的东边入口处找与太郎对话，选择"话してみる"，最后两人又回到了刚开始的地方，反而争执得越来越凶。之后来到祇园的中辻小路东与若众对话，之后将已经几乎疯狂的两人制服完成依赖。

任务奖励	
报酬	金钱3两、经验值1500 →完

依赖 069 うどん屋魂 昼 夕 夜

发生时期（条件）8-2 以后/完成"うどん屋の药味"　发生地点：洛外町 白蛇うどん屋

白蛇うどん屋的老板看起来很烦恼，打听之下烦恼的原因原来是新菜式，之后玩家要反复进出帮老板试验新菜，注意前面的新菜都会减体力，不过为了食物收集，还是挨个吃一遍吧。最后吃到"极み烧うどん"后，终于吃到了美味的新菜式，依赖也在此达成。

任务奖励	
报酬	金钱1000文、经验值3000 →完

依赖 070 筋太郎 三 昼 夕

发生时期（条件）8-2 以后/完成"筋太郎 二"　发生地点：洛外町 花见小路

在花见小路见到被一群孩子围着正在哭泣的筋太郎，原来筋太郎被这群小孩儿欺负了，于是桐生决定教育这些孩子一下（选择"子供を叱

る”），之后再与筋太郎对话并帮其揭掉孩子们恶作剧在他背后帖的纸，但是筋太郎还是很伤心，朝林道方向跑去了。于是桐生来到林道，可刚到这里就见到一个被倒下的树干压着的孩子，桐生想帮助他可却没有那么大的力量搬开树干，这时筋太郎出现并凭借其惊人的力量救出了孩子，而筋太郎的这一行为也被大伙所看见，从此对他改观，不再欺负他了，孩子们也愿意和他一起玩了。

任务奖励	
报酬	经验值1500、お守り →完

依頼 071 悩める南蛮人 昼 夕 夜

发生时期（条件）8-2 以后/完成“饴の味三 饴の价值” 发生地点：林道

到林道和南蛮人对话，之后依次选择“はい”、“いいえ”、“はい”，最后得到南蛮的金币。

任务奖励	
报酬	经验值1000、南蛮の金貨 →完

依頼 072 凄腕剑士の噂 昼 夕 夜

发生时期（条件）8-2 以后/完成“坊主の秘密” 发生地点：洛外町 四条通り

在洛外町四条通り的酒屋对面遇到一对男女，从他们的对话中得知洛外町住着一位瞎眼剑豪，之后又从男人的嘴里得知此人在东山商店街出现过。如此剑豪作为剑士的桐生当然要见识见识。首先在洛外町的夷通り见到这位传说中的剑豪，之后跟随着他走的方向又在东山商店街的西边见到了他。之后在大和小路的北边见到了这位仁兄回家，于是桐生就想到他的家去拜访一下（到他家门口调查选择“入ってみる”），可是进到家门后才发现这个家伙是假装眼睛看不见而且还在那里看见不得人的春画。这位传说中的剑豪见事情败露就要贿赂桐生二两金钱想让桐生不要说出去，可桐生绝不是那种见钱眼开的人（选择“断る”），之后发生战斗，击倒他后依赖达成。

任务奖励	
报酬	经验值1500、春画 →完

依頼 073 师匠の弟子 昼 夕

发生时期（条件）8-2 以后/完成“ここほれワンワン” 发生地点：川街道

在川街道的茶屋附近又见到了上次要拜桐生为师父的那个孩子，由于上次已经答应了他收他为徒，所以这次当他提出要桐生训练他的要求时，桐生也不好拒绝。修行结束后，桐生刚要离开，可这时却有两个态度非常不好的富家子弟来嘲笑这个孩子，言语间处处欺人太甚。之后桐生在洛外町的大和小路南见到这个孩子与一名武士发生了争执，孩子言语间都在替桐生出头，而那个武士眼看就要动手了，幸好桐生及时赶到，将那名武士轻松击倒。这一幕被刚才嘲笑孩子的两个人见到了，他们也承认了桐生的剑术，相当于也承认了那名孩子。

任务奖励	
报酬	经验值1500 →完

依頼 074 お咲の事情 昼 夕

发生时期（条件）8-4 以后/完成“师匠の弟子” 发生地点：川街道

在川街道的茶屋附近见到两个女子在谈论一个衣着漂亮的女子，从她们的言语中得知那个衣着鲜亮的女子好像很有钱的样子。继续往川岸茶屋方向走，又碰到了那名女子，不过她被两个男子围住好像遇到了什么麻烦，桐生急忙上前帮助那名女子（选择“娘を助ける”），打倒两名男子后才知道两名男子是来找女子要债的，而且从两名男子口中得知该女子欠了很多钱，不过秉着英雄救美的原则，桐生还是决定帮助女子（再次选择“娘を助ける”，然后选择“二两払う”）。之后从女人口中得知她原本是很有钱的，但父亲死后家里开的店也倒闭了就欠了很多钱，之后是一名叫喜助的男子帮助她一直照顾她。随后桐生在河原町见到了这位喜助，桐生在听了他的遭遇后便想帮他和那名女子一把，便安排他们在洛外町的神社前见面，之后桐生通过一些小手段帮助两人建立了信心并踏上了新的人生之路。

任务奖励	
报酬	经验值1500、鹿角の根付、翡翠の帯止め →完

依頼 075 缘切り寺 昼 夕 夜

发生时期（条件）9-1 以后/完成“凄腕剑士の噂”/习得“组小太刀·双臂” 发生地点：洛外町 夷通り

与洛外町的夷通り的寺院前站着的“住职”对话，之后选择“引き受ける”，从此“住职”之后的话语中桐生了解到此寺院非普通寺院，名曰“缘切り寺”，想要与丈夫离婚的女子需要在这个寺院修行满三年才可以获得与丈夫离婚的权利，而桐生的任务就是保护那些从丈夫处逃跑出来到此寺院的女子。如果这些女子的丈夫来闹事，桐生就要对付他们。果然过了一会儿第一对闹离婚的夫妻就来了，这个丈夫是个经常喝醉酒的暴力狂，经常对妻子拳脚相加，这次桐生就让他尝尝挨揍的滋味。可男子被揍后，妻子却心疼起来，而丈夫也决定痛改前非，桐生可谓做了一件大好事。解决完这个事件后选择“[illegible]らずに续ける”，这时便来了第二对夫妻，这次妻子逃跑的原因是丈夫不思进取，终日赌钱而欠了许多债，教训了男人后妻子又是心疼，结果桐生又无意间解决了这对夫妻的矛盾，结果桐生成了“缘结び大明神”，而“缘切り寺”也从此成了“缘结び寺”。

任务奖励	
报酬	经验值1500、座禅僧侣の图 →完

依頼 076 桐生の观光案内 昼 夕

发生时期（条件）9-1 以后/完成“大和绘师” 发生地点：河原町

在河原町四条大桥上的“名家の娘”对话，原来她想向熟悉本地的桐生请教一些到清水寺观光方面的问题，于是为了尽地主之谊，桐生便答应了下来（选择“いいだろう”），之后到清水寺找左边的“地元の老人”对话得到一些观光的信息，然后再选择“教えよう”。

任务奖励	
报酬	经验值1500、螺钿矿 →完

依頼 077 师匠も弟子 昼 夕

发生时期（条件）9-1 以后/完成“お咲の事情” 发生地点：川街道

在川街道的河边又碰到了自己的弟子宗太郎，正谈话间宗太郎的弟弟跑来叫他回家，之后才了解到他之所以想变强是为了保护家人，随后宗太郎告诉桐生自己的住址后便回家了。之后顺着川街道向川岸茶屋的方向走，没走多远却发现宗太郎和他的弟弟被两个武士围住，两名武士不仅出言不逊还嘲笑宗太郎的弟弟，愤怒的宗太郎举起手中的木棍打了那个嘲笑他弟弟的武士，这下可激怒了武士，眼看着宗太郎陷入困境，桐生及时赶到帮助自己的弟子教训了那些没素质的武士。

任务奖励	
报酬	经验值10000、スサノオの灵珠 →完

依頼 078 投资のススメ 昼 夕 夜

发生时期（条件）9-1 以后/完成“师匠も弟子” 发生地点：川街道

在川街道的茶屋附近遇到一“胡散臭い男”，选择“话を闻いてみる”，原来他是想做酱油生意的并希望桐生能够投资，选择“乘ろう”，之后选择“1两”则可以得到全部报酬，之后转换场景并再次来到川街道并再次碰到这名男子，得知生意出了些问题，不过还是选择相信他（选择“任せる”）。之后再次转换场景并回到川街道与该名男子对话，选择“もちろんだ”。

任务奖励	
报酬	金钱2两、经验值1000、星钢 →完

依赖 079 女 夜

发生时期（条件）9-4 以后/完成"义贼になりたい男"　发生地点：河原町

在河原町的最西边见到一群忍者围着一个女子，于是桐生便击败了这些忍者救出了女子。后和女子的谈话中知道她名叫红叶，之后桐生便送她回了家，却没想到女人竟然用美色对桐生进行了诱惑，关键时刻，桐生并没有受到美色的诱惑，他还帮助介绍女子到祇园的亀乃屋去工作。之后到祇园的亀乃屋门前与"亀乃屋の若众"对话，却得知红叶竟然从亀乃屋逃跑了，于是桐生又赶往河原町红叶的家，却被一群突如其来的忍者围了起来，将他们全部收拾掉后，红叶现身了，可却没想到她竟然是和那群忍者是一伙的，之前的都是为了杀掉桐生才设的陷阱。关键时刻，红叶被桐生的关心所感动，没有对桐生下手，而桐生终于也可以堂堂正正地和忍者的头目对决了，头目的实力实在对不起他的身分，不到几回合便被桐生击败了，而桐生也同时解救了红叶。

任务奖励		
报酬	经验值10000	→完

依赖 080 老いぼれ爱犬 昼夕夜

发生时期（条件）9-5 以后/完成"桐生の观光案内"　发生地点：河原町

在河原町与一个身边躺着一只狗的老人对话触发，得知他身边的老狗已经跟了他二十多年了，十分忠心。之后离开河原町一次再进来，与之前老人所处位置的正在扫地的丁稚对话，得知老人出去了还没有回来，这时一直跟在老人身边的老狗跑了回来对着两人疯狂地叫着好像想告诉两人什么事情，于是桐生就选择跟着去走一趟（选择"付いて行く"），到地方后发现老人被几个盗贼围住，桐生见状急忙上前打跑了盗贼，而此次老板可以得救也多亏了这只忠心的老狗。

任务奖励		
报酬	经验值1500、虎革の带	→完

依赖 081 神样への捧げもの 昼

发生时期（条件）9-5 以后/"必杀剑 豪双"习得后　发生地点：田圃道

在田圃道靠近莲台野的出口处发现了麦田圈，之后靠近麦田圈附近的吾作触发。从吾作口中得知麦田圈这是神明幽凤所作的标记，村民要虔诚上供，之后神明就会保佑村民。在对话中选择"そもそも　本当に幽凤样なんているのか?"之后调查麦田圈中央留下的纸条，选择"拾う"，然后再与吾作对话，得知纸条上写的内容是神明嫌最近的供品不好，于是旁边的茂一建议吾作把牛"花子"上供给幽凤。之后要等到10-11的流程进行到夜间此任务才可继续，在夜里再次来到田圃道与吾作对话，看来他已经下定决心将母牛花子供奉给幽凤了。之后路过田圃道通往里山的楼梯时会自动发生剧情，来到里山并靠近田吾作，此时幽凤出现了(狂汗……)，等吾作走了，桐生才发现所谓的幽凤是茂一等人因嫉妒吾作辛勤劳作总是获得丰收搞的鬼罢了，面对这帮处心积虑欺骗老实人的恶人，桐生自然是不能放过，将他们都收拾了之后回到田圃道的养牛的小屋处与吾作对话完成依赖。

任务奖励		
报酬	经验值10000	→完

依赖 082 游女の愿い 一 昼夕夜

发生时期（条件）9-5 以后　发生地点：祇园

在祇园的水天小路遇到一游女，名叫水仙，桐生受她所托去她在田圃道的家中看看（对话中选择"ああ　いいだろう"）。来到田圃道，与东边站在路中央的老婆婆对话，得知水仙的家就在旁边。调查后得知水仙的父亲为了钱将她卖到祇园，而自己整日不思劳作，挥霍着卖掉女儿得来的钱。之后回到祇园的水天小路与水仙对话，为了不让水仙难过而选择"真面目に暮らしてたぞ（很勤奋地在生活）"。

任务奖励		
报酬	金钱1两、经验值1500	→完

依赖 083 赤い日记帐 昼夕夜

发生时期（条件）9-5 以后/完成"游女の愿い 一"　发生地点：祇园

在水天稻荷发现一本掉落在地上的红色本子，上前调查并选择"はい"，之后从册子的内容中了解到这应该是一个游女的日记，于是为了物归原主，桐生决定寻找日记的失主（选择"持ち主を探す"）。先到梦路屋外隔着栅栏询问那里的游女，但从游女口中得知册子并不是她们丢的，并建议桐生去吉田屋问问。接着来到鹤屋南边的吉田屋询问游女，但得到的结果是册子也不是她们的人丢的，不过她们之中有人见过早稻田屋的人曾经拿过这本册子，于是桐生又来到位于亀町小路的早稻田屋，在那里见到一个早稻田屋的见习游女，对话中得知原来这本红色的册子是她们女老板的日记，于是桐生就把日记托她交还给她的主人，但小游女因为最近女老板对她很不好死活非要桐生将日记中的内容读给她听，无奈之下只得同意（选择"读んでやる"）。之后从日记里得知其实女老板对小游女抱有万分的期待，而恰巧今日又是女老板的生日，于是桐生便帮忙到洛外町的"よろずありがた"屋买回了小游女想要送给老板娘的红色发饰（选择"掘り出し物を买う"），谁知出门后却碰上一个拦路抢劫的，三两下收拾掉他后回到祇园的亀町小路将红色发饰交给那名小游女，依赖达成。

任务奖励		
报酬	经验值1500、金の皿	→完

依赖 084 游女の愿い 二 昼夕夜

发生时期（条件）9-5 以后/完成"游女の愿い 一"　发生地点：祇园

在水天小路之前遇到那名叫水仙的游女的地方看到一堆人围在那间扬屋门前，走过去调查听到屋里传来水仙的声音，但不知道发生了什么，于是桐生就决定进入看看（选择"行く"）。原来发生骚动的原因是水仙那好吃懒做的父亲来了，之后桐生用拳头打醒了水仙的父亲，水仙的父亲决定以后一定努力工作赚钱替水仙赎身。

任务奖励		
报酬	金钱3两、经验值1500	→完

依赖 085 町の名医 二 昼夕夜

发生时期（条件）9-5 以后/完成"掛廻られ"　发生地点：祇园

在祇园的仲之町遇到一堆人围在扬屋的栅栏外讨论着什么，上前询问才得知这间扬屋的游女得了"奇病"，如果想要治好这个病，则必须得请出名医"健"先生才有机会。于是桐生决定去找这名名医（选择"健さんを探しに行く"）。桐生记得上次在寿司屋遇到过名医健，便先从寿司屋找起了，从店员口中得知健刚刚吃完寿司离开寿司店，于是桐生赶忙到祇园的大门附近去追他，随后终于在大门附近找到了他并说服了他出诊。有健出诊，游女的病自然被医好了，而健也终于找回了往日的声誉。可就当健和桐生刚刚离开患者家里不久的时候，之前并没有把游女医好的若松追了出来，原来之前健把人医死的事件都是他在背后搞的鬼，而这次健又让他丢尽了颜面，他一时气急败坏把真话都说了出来。儿戏人命的人岂能放过？于是桐生便好好教训了他一顿。从此之后，健便成为了祇园第一名医。

任务奖励		
报酬	经验值1500、蝇观察图	→完

依赖 086 桑捨てろや 昼夕夜

发生时期（条件）9-5 以后/完成"おいしいお果子の作り方"和"悩める南蛮人"　发生地点：洛外町

在洛外町的长屋町中部遇到了一"父亲思いの娘"，得知他父亲得了不治之症，所剩时日已经无多，现在只是非常想吃以前曾经吃过的"桑捨てろや"。桐生以为这就是桑树的果实，但女子却说收集了很多桑树的果实给他父亲，他父亲却说不是这个。女子又透露，他父亲之前在织田

信长手下做事时，吃的是南蛮人来时做的“桑捨てろや”。桐生想起他曾经帮助过一个南蛮人两次，便答应女子去问问那南蛮人（选择“知ってい る”）。之后到林道找到南蛮人并向他说明了情况并将他带到了女子处，可是女子和南蛮人语言不通，桐生只好帮人帮到底了（选择“はい”）。之后收集材料的工作就落在了桐生身上，首先到夷通り碰到之前帮助过的甘味堂的主人，在其手中得到砂糖。之后在东山商店街卖糖的男人处得到“水饴”，田圃道西边麦田圈附近的养鸡女子处花700文购入“生卵”，白蛇うどん屋前看板娘处得到“うどん粉”。收集齐这四样材料后回到长屋町将其交给南蛮人并制作出了桑捨てろや满足了女子病重父亲的心愿，之后在洛外神社前遇到父女俩，谈话后任务达成。

任务奖励

报酬：经验值10000、カステラ →完

依頼 087 お告げ

昼 夕

发生时期（条件）9-5 以后 发生地点：田圃道

与田圃道的老人对话，之后调查田圃道路边的地藏菩萨（之前要身上带有おはぎ，如果没有可到川岸茶屋去购买），选择“はい”，之后地藏神奇地说起了话来，再次选择“はい”，可话说了一半却没了声音，于是再次上供おはぎ（身上带有おはぎ时选择“はい”），之后连续两次选择“はい”，睁开眼看见一个人匆匆逃跑了。接下来与最早告诉桐生有关地藏菩萨事情的老人对话，才通过他嘴边的米粒发现原来是他假装的地藏菩萨在耍桐生，但老人并无恶意，只是为了想吃饭团而已，桐生也就原谅了他。

任务奖励

报酬：经验值1500、お守 →完

依頼 088 沼の效用

昼 夕

发生时期（条件）9-5 以后/完成“お告げ” 发生地点：田圃道

与田圃道路边蹲着的卖野菜的青年对话后，看完全部剧情即可完成，不需要玩家做任何事。

任务奖励

报酬：金钱2500文、经验值1000 →完

依頼 089 握り饭の味

昼 夕 夜

发生时期（条件）9-5 以后/完成“沼の效用” 发生地点：田圃道

与田圃道南边入口处不远的“菊の父”对话，得知他的女儿已经很久没回来了，父亲担心她被诱拐，于是就叫桐生帮忙找寻他的女儿并给了桐生三个“握り饭”（对话中选择“いいだろう”）。之后在洛外町大和小路的见世屋小屋前遇到三个浪人围着一个女子，细听之下才知道那名女子就是菊。之后上前与菊对话，谈话间菊的父亲也赶来了并叫菊跟他回家，而旁边的男人则在看到菊的父亲时恶言讥讽加嘲笑，桐生看不下去，便将这几个小子揍了一顿。之后从菊和他父亲的对话中得知，原来她是不喜欢农村的生活，但之后在父亲的真情下，菊还是决定和父亲回家好好过农村的生活，因为那才是真正属于她的生活。

任务奖励

报酬：经验值1500、天女のかんざし、金蒔绘の櫛 →完

依頼 090 卵 — 死ぬまでに食べてみたいもの

昼 夕 夜

发生时期（条件）9-5 以后 发生地点：吉冈道场

在吉冈道场通往田圃道的出入口旁边遇到一个看上去很痛苦的老太太，老太太称自己快要死了，但是还有一个心愿希望桐生帮她完成，那就是她在死之前还想再吃一次鸡蛋。于是桐生便到田圃道养鸡的农户那里要来了一枚鸡蛋，回去将鸡蛋给了老太太，吃完后老太太便立刻生龙活虎了，没有一点生病的样子。

任务奖励

报酬：经验值1000 →完

依頼 091 魅惑の家

昼 夕 夜

发生时期（条件）9-5 以后/完成“卵 — 死ぬまでに食べてみたいもの” 发生地点：吉冈道场

在吉冈道场西与一名老爷爷对话并帮助了他，老爷爷作为谢礼请桐生一起到他家喝一杯，恭敬不如从命（选择“いいだろう”）。到他家去后才得知刚才桐生帮他找到的护身符是亡妻留给他的，非常重要。老爷爷非常豪爽地请桐生吃了一顿大餐、又请桐生喝酒还请桐生沐浴（连续三次都选择“归らない”），最后甚至要把自己的女儿许配给桐生……婚姻大事岂可儿戏，桐生怎么也不答应（其实是他女儿长得实在太吓人了）弄得边上老爷爷的女儿都哭了，老爷子一怒之下竟然想动用武力，被桐生迅速制服了。而之后才得知老爷爷女儿哭的原因是不想和桐生结婚，她不喜欢桐生，这个理由竟然一时让桐生也有些无法接受，不过也好，趁机开溜，省得招惹一身麻烦。

任务奖励

报酬：金钱1两、经验值1500 →完

依頼 092 あんま师と剑豪

夕 夜

发生时期（条件）10-11 以后/完成“缘切り寺” 发生地点：洛外町 四条通り

夜里在洛外町的四条通り西边与“暇な男”和他身旁的女人对话，又得知了另一个剑豪的传闻（之前“凄腕剑士の噂”那个盲剑豪也是这个男人传出来的）。之后到夷通り东边与那里坐着的男子以及旁边站着的女子对话，对话结束后要离开时“猪野山”两人出现，之后等猪野山将女子带走后与刚才旁边的男子对话得知他的住处在河原町四条大桥西边附近。桐生急忙赶至河原町四条大桥西边刚下桥处的左手边第一间民宅，之后在一名真正的剑豪“吾造”的帮助下将歹人全部打倒救出了女子。

任务奖励

报酬：经验值1500、小鸟丸 →完

依頼 093 魔の笛

昼 夕 夜

发生时期（条件）10-11 以后 发生地点：川岸茶屋

在夜间前往川岸茶屋并与茶屋前的大叔对话，得知在崖街道最近有一名手持恐怖笛子的虚无僧出没，传说听了他笛声的人就会发狂，令很多人非常困扰，可是为了生活很多人要来往于崖街道，所以大叔请求桐生帮忙打跑这个虚无僧。选择“いいだろう”答应下来，之后在崖街道的吊桥附近遇到虚无僧并与其对话，选择“いいだろう”答应听他的演奏，在一阵杂音后演奏结束，虚无僧还解释了一下这段杂音的内涵，可桐生并不这么想，他只认为这个不着调的和尚吹的笛子简直太难听了（选择“最低だ”）。被激怒的虚无僧想揍桐生一顿，可没想到对桐生动用武力是最愚蠢的选择，而击倒他之后才知道他也并不是大叔口中的什么恐怖的人，只是笛子吹得太难听了而已。回到川岸茶屋与那名大叔对话后完成依赖。

任务奖励

报酬：经验值1500、仙人石 →完

依頼 094 山姥传说

昼 夕 夜

发生时期（条件）10-11 以后/完成“魔の笛” 发生地点：崖街道

在夜间前往崖街道，遇到一个白发的老婆婆被两个男人质问着什么，说她是什么最近流传的“山姥传说”的幕后主使，可老婆婆看起来并不是什么坏人，于是桐生就决定帮她一把（选择“助けよう”）。之后从老婆婆口中得知这附近过去流传着每年的这个时候就会有山姥出来杀人的传言，而恰巧这附近最近又发生了命案，目击者形容犯人的面貌就是传言中看起来很招人嫌的老婆婆的山姥，所以他们才怀疑到了她身上。老人走后，桐生却听到了三十三间堂附近传来了惨叫，桐生急忙赶去，发现山姥正在袭击一名男子。紧急情况下桐生果断出击将山姥击倒，这才发现这所谓的山姥是一名男子假扮的，他因为缺钱所以假扮山姥在这条山道上抢劫来往的行人。

任务奖励

报酬：经验值1000、蛟石 →完

硬件集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

依赖 095 亡灵退治 夜

发生时期（条件）10-11 以后　发生地点：田圃道

在夜间的田圃道本并没有什么人，但是桐生却看到一些村民聚集在吾作的养牛小屋附近不知道在争论着什么，上前对话后得知原来村子传说有亡灵作祟，为了保证安宁，必须要少女拿着供品去上供才可以，而村长这次挑中的少女的父亲却死活不同意少女前去，争来争去村人决定请求桐生做少女的保镖。对于桐生这样天地不怕的人，必然答应下来（选择“受ける”）。之后桐生将父女二人从所谓的亡灵手中救下并得到了村人的感谢。

任务奖励	
报酬	经验值1500、村の貢物 →完

依赖 096 卵 二 高级品の卵 昼 夕

发生时期（条件）11-1 以后/完成“魅惑の家”　发生地点：吉冈道场

又在吉冈道场附近碰到了上次说死前想吃鸡蛋的老婆婆，这次她看起来还是非常痛苦，上前询问，原来还是想吃鸡蛋。于是桐生又到田圃道养鸡的农户那里去要鸡蛋，谁知这次他却要500文的高价，桐生觉得太贵了，便让他便宜一些(依次选择“値切る”、“二百文”、“もっと値切る”、“百文”），最后以100文一个的价格成交。转身回吉冈道场，却见到老婆婆在与一名男子对话，看起来很健康，可一见桐生来，她又做起了痛苦状。上前与其对话，并问她是不是装病（选择“仮病じゃないのか？”），而据她自己所说，虽然是装病，但如果不吃鸡蛋的话真的会很痛苦，于是桐生还是选择把鸡蛋给了她（选择“卵をあげる”）。

任务奖励	
报酬	经验值1500、ニニギの灵珠 →完

依赖 097 未来へ羽ばたく翼 昼 夕 夜

发生时期（条件）10-11 ~ 12-1 /完成“万能丹 究级”、“酔い覚め丹”、“空腹丹”其中一种的发明　发生地点：祇园 发明家的家

到发明家的家自动触发，发明家仰天斋有了一个飞行道具的构想，但祇园的警卫却反对他的构想，见桐生前来，仰天斋对桐生谈起了他的构想。桐生倒是认为这个想法很不错（对话中选择“それわすごいな”），但是现在缺一些材料，仰天斋希望桐生可以帮他收集。为了收集材料，桐生先来到田圃道中部的马里取得“熊手”，然后回到发明家的家将熊手交给他。可是还缺少材料，于是桐生又到洛外町的花见小路的锻冶屋旁找到了“竹ひご”以及完成47号依赖“才能”时得到的“和纸の束”交给了仰天斋，到此材料齐全，飞行器终于出炉。随后，仰天斋又希望桐生可以替他做这个飞行器的试验（选择“ああ　いいぜ”）。之后在白天来到崖街道，会发现一个不慎从崖边掉落的孩子。于是桐生提出了要用飞行器去救孩子的提议，之后到地图标示地点，吊桥的西边。桐生进行了飞行器的第一次试飞，结果非常成功，还顺利救出了孩子。最后回到祇园发明家的家发生剧情，原来之前桐生搭救的孩子是名门，而发明家仰天斋的发明也终于得到了众人的承认。

任务奖励	
报酬	经验值10000 →完

依赖 098 赤子 昼 夕 夜

发生时期（条件）11-1 以后/完成“山姥传说”　发生地点：川岸茶屋

在川岸茶屋的边上发现了一名弃婴。之后与女人的对话中选择“いいだろう”答应帮孩子寻找他的母亲。之后在川街道最南边与一老人对话，发现一溺水的女子，老人不会游泳，于是桐生答应帮他救助那名女子（选择“助ける”）。救上女子后得知她就是川岸茶屋弃婴的母亲，因为背负高利贷而实在养不起孩子了才将年幼的孩子抛弃。于是桐生让女子去抱回孩子，而自己则动身前往洛外町去找放给女子高利贷的人。在洛外町的花见小路锻冶屋南边发现了放高利贷的人的家，对话中才得知女子只向此人借了一两，现在却要还一千两，这明显是抢劫嘛。对话中选择“払うわけがない”发生战斗，将放高利贷的三人好好教训了一顿。之后从他们手里拿过“破れた借用书”，将借据还给川岸茶屋的女子，女子再也不用为高利贷烦恼了，而女子为了答谢桐生，将给孩子起名字的大事交给了桐生（随便选一个即可）。

任务奖励	
报酬	经验值1500、道祖神の秘石 →完

依赖 099 男の誇り 昼

发生时期（条件）11-2 期间　发生地点：林道

注意，本依赖任务仅仅发生在11-2期间，错过即无法完成。在林道遭到盗贼的袭击，将他们全部击倒后，却发现剩下的一个叫清三的盗贼手里是把极其锋利的名刀。之后在祇园的梦露屋前再次发现在林道袭击桐生的那一伙盗贼，而清三因为知道手里的是名刀后傲慢了许多，和另外两个盗贼弄得分道扬镳。之后那个叫清三的好像还想通过这把刀抓住武藏。之后在山道又遇到那个清三，对话后发生剧情，任务自动达成。

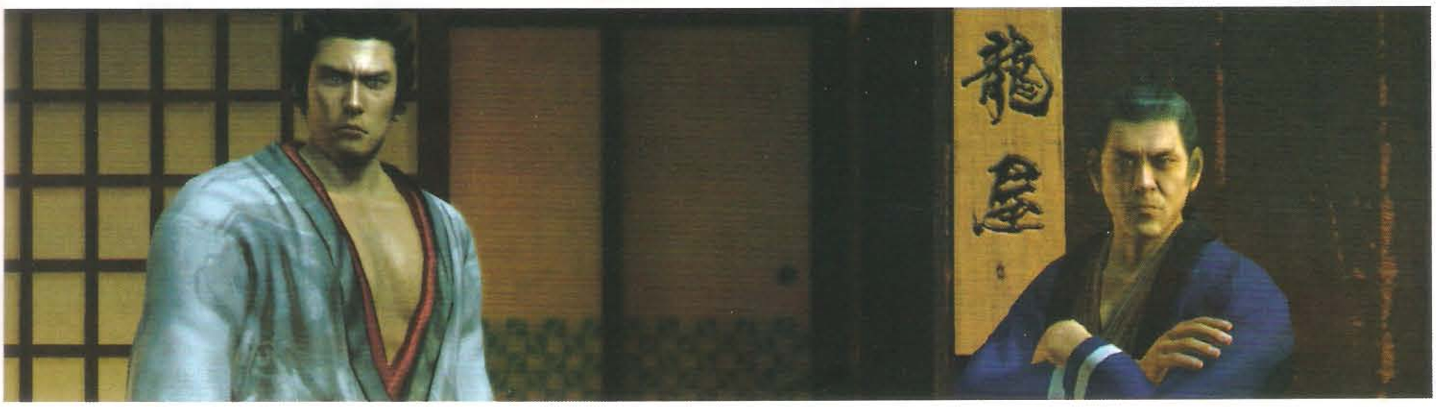
任务奖励	
报酬	经验值10000 →完

依赖 100 それぞれの正义 昼 夕 夜

发生时期（条件）:完成依赖 01-99、完成全部掛廻和手配帖/击倒宝藏院斗技场的全部50人　发生地点：河原町

完成全20个手配帖任务后与手配帖屋的冈っ引き对话接到任务；再完成其余99个依赖任务、全20个掛廻任务以及达成斗技场全50人；剧情进行到该向严流岛进发时，再到番屋，发现冈っ引き已经不在了，阅读飞鸽传书；夜间在河原町的桥上触发事件，与亚门丈之进战斗：这是全篇游戏最难的战斗，建议带齐“万能药究极”。战斗一共分四场，亚门丈之进的装备依次是太刀、双刀、大太刀、全装备，他所使用的武器全部是游戏中所有人物的集大成，回避、一闪、破防等各种上位战斗技能一个也不缺，还擅长喷火、枪、爆弹这些辅助攻击流。这其中最难的是大太刀的架势，和佐佐木小次郎一模一样，全是不可防御的招式。此战最安全的战术就是一击脱离，带齐补充体力的药的话胜利应该只是时间问题。切忌贪刀，否则必遭一闪反击。

任务奖励	
报酬	经验值15000、铁炮斩兼光 →完



“掛廻”一览

掛廻 101 铁壁のツケ

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3　发生地点：祇园 亀町小路

在祇园 亀町小路与几名倒在地上的男子对话触发，他们希望桐生帮助他们要回“熊ノ助”欠他们的钱。熊ノ助在寿司屋“吟屋”，进屋后与面前的三人谈话即可找到他，接受他的挑战（选择“受けて立とう”），随后将他击倒即可完成。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1000经验值 →完

掛廻 102 动かめ男

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3　发生地点：祇园 龙屋前

在夜里的时候回到龙屋前飞鸽传书自动触发，内容是扬屋“千鸟屋”的主人想请桐生帮他们处理一个坐在千鸟屋前数日不动的男子。千鸟屋位于门前小路的尽头处，玩家走到那里便可以看到一个坐在千鸟屋门前不动的男子，上前对话发生战斗，胜利后完成。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1500经验值 →完

掛廻 103 犬払い

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-1~12-3／完成“动かめ男”　发生地点：祇园 大门前

在完成流程部分5-5后回到龙屋前会飞鸽传书自动触发，内容是与助想请桐生帮他请走坐在稻荷横丁广场上的狗，因为它压着对他来说非常重要的一个袋子了。想请走这只狗，玩家需要喂给它食物两次，任何食物都可以，所以高价的食物并没有意义，太浪费了，玩家只需在“よろず　ありがた”屋购买馒头或蜜柑即可，可以先买好再去稻荷横丁赌场后面的广场。到这里调查那只狗之后选择“食べ物をあげる”，将馒头或蜜柑喂给狗吃两次，狗的主人就会来把它带走，这个任务也就完成了。

任务奖励	
报酬	金钱5000文、1500经验值 →完

掛廻 104 预り所指南

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-5~12-3　发生地点：祇园 门前小路

在完成流程部分5-5后到祇园门前小路的预り所前与“游廓の客”对话后触发，随后玩家要到水天稻荷去取回在屋顶上的预り所的钥匙“い二号”并交还给预り所前的那名“游廓の客”完成任务。完成此掛廻后，就可以开始系列的老传统——收集位于游戏世界中各处的“预り所の键”了，全部50个“预り所の键”的取得地点及对应道具表将在后面详细列出。

任务奖励	
报酬	1000经验值、预り所の键【い二号】 →完

掛廻 105 助けを求める声

昼 夕 夜

发生时期（条件）5-12~12-3／完成“犬払い”　发生地点：祇园 门前小路

完成103号“犬払い”并且流程部分进行5-12后回到祇园内，经过祇园小路时飞鸽传书触发，之后来到祇园 角町发现一男子正与一女子发生争端，与男子战斗并胜利后才发现是个误会，任务同时完成。

任务奖励	
报酬	金钱5000文、1000经验值 →完

掛廻 106 贫乏客は大先生

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1~12-3／完成“助けを求める声”／拥有5两以上金钱　发生地点：祇园 亀町

注意，如果依赖任务“唐辛子卖りの父”正在进行中的话此任务同样不会被触发。满足所有触发条件后，会在祇园的亀町见到一个老爷爷被两个看起来很凶猛的年轻人围住，上前与那年轻人对话，得知原来老人身上带的钱不够。看老人那么可怜，桐生就决定帮助他一把，选择“助ける”，之后再选择“引き受ける”帮助老人集齐那欠的5两金钱。来到老人家，发现老人实在穷得可以，无奈之下只得收下了老人给的一幅“理解不能な书”。随后桐生自己掏了腰包帮老人付了那5两金钱，但又不想太亏本，于是就想把从老人处得到的书画给卖掉。来到质屋后没想到从店主口中得知那老人是个书画家，并花了10两买下了那幅“理解不能な书”（选择“いいだろう”）。

任务奖励	
报酬	金钱10两、1000经验值 →完

掛廻 107 狙れれた游女

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1~12-3／完成“贫乏客は大先生”　发生地点：祇园 大门前

完成了“贫乏客は大先生”后便可以触发本任务了。在大门前接到飞鸽传书，之后到望月屋前与望月屋番头对话，原来是他想让桐生保护望月屋的游女朝夜。之后果然有奇怪的男人来袭击朝夜，击倒他保护朝夜，本任务宣告完成。

任务奖励	
报酬	金钱1两、经验值1500 →完

掛廻 108 番头代理

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1~12-3／完成“铁壁のツケ”　发生地点：祇园 鹤町小路

在鹤町小路遇到两个“若众”遇到了麻烦，原来他们的番头身体不好得了病，在他们的一再要求下，桐生只好答应他们帮忙代理一下“番头”的工作（选择“代わりに番头をやってやる”）。之后桐生要做的就是对前来的客人的品行进行鉴定以决定是否让其进入店内，首先前来的“町人”可以放行（选择“入れる”），接下来大声叫喊的“声の荒い男”看起来就招人讨厌，不放行（选择“入れない”），他还不依不饶，这就不怪桐生了，将其臭揍一顿赶走。之后的“青白い若者”看起来鬼鬼祟祟，依旧不放行，打他一顿然后赶走。接下来的两人看起来都还不错，可以放行。最后……来了个老爷爷（这把年纪了还来寻欢作乐……），为了其身体着想，还是不放行了，即使他出20两（选择“やっぱり入れない”），之后得到全部报酬。如果玩家把以上提到没有放行的人放了进去，会相应地减少报酬。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1500经验值 →完

掛廻 109 借金回收

昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1~12-3／完成“番头代理”　发生地点：祇园 龙屋前

在龙屋前遇到“あざみ屋番头”，他会要求桐生帮他要回一个叫小吉的人

欠他的钱，这正是桐生的老本行啊，自然答应下来。之后来到洛外町的花见小路，发现这里聚集了很多人正在小吉的家门前叫嚷着让他还钱，正好桐生也就凑个热闹吧。这个小吉可倒好，说他手里的钱只够还一份的，让在门外讨债的人决一胜负，胜者可以得到讨债的资格……桐生倒是没有意见（选择“特に意见はない”），这时有人提议打架来决胜负，桐生并不同意（依次选择“喧哗しない”、“やっぱり喧哗しない”），之后在离开时发现了逃跑的小吉，可他还想赖账逃跑，桐生自然不会放过他（依次选择“见逃さない”、“绝对に见逃さない”），见文的说不动，小吉就想用武力解决，可是他哪里是桐生的对手，战胜他后要回债金并回到龙屋前交还给“あざみ屋番头”即可。

任务奖励		
报酬	金钱5000文、1500经验值	→完

掛廻 110 男たるもの前に进むのみ 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1~12-3 /完成“借金回收” 发生地点：祇园 祇园大路北

在祇园大路北右手边的一个小过道里发现了两个身形巨大的男人挤在了一起不能动弹，他们要求桐生帮帮他们，选择“引き受ける”，之后从中辻小路东、角町绕到两人的另一面，之后连打○键将他们推出去即可。

任务奖励		
报酬	金钱1两、1000经验值	→完

掛廻 111 ゑびすやの用心棒 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1~12-3 /完成“预り所指南” 发生地点：祇园 龙屋

在第六章自动触发，先到“质屋 ゑびすや”与店主对话，原来他遇到的麻烦是一个曾经卖给他刀的武士又回来死活非要回他的刀，出门后桐生便遇到了那个要刀的武士，他的态度非常不好，桐生就用拳头教育了一下他，之后从言语中知道他确实非常需要这把刀，但又没有足够的钱买回来。桐生便帮了他一把，选择“俺がその刀を买ってやる”，之后完成。

任务奖励		
报酬	金钱2两、1500经验值	→完

掛廻 112 鉴定 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4~12-3 /完成“狙われた游女” 发生地点：祇园 龙屋

在龙屋中接到酒屋中之藏店主的信以触发此任务，之后来到酒屋中之藏与酒屋的主人对话，原来她想请桐生到洛外町一个欠酒钱的人家帮忙要账。欠钱人的家在洛外町通往林道的大门处，可进门后那男人却说没钱，让桐生以后再来。这么回去岂不是太没面子了（选择“まだ归らない”），于是商谈之下男人答应让桐生拿走一件东西去换钱，之后完美的达成方法是调查盘子，然后连续选择两次“これに决める”，之后再选择“掛け轴と壶にする”。然后玩家需要到光悦处鉴定，总共得到金钱12两，最后回到祇园的酒屋给酒屋老板1两完成任务。

任务奖励		
报酬	金钱12两、经验值1500	→完

掛廻 113 影の立役者 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-4~12-3 /完成“ゑびすやの用心棒” 发生地点：祇园 龙屋

在龙屋中接到椿的信件以触发此任务，之后来到酒屋中之藏便会碰到椿，之后在对话中选择“照れ隐しで嘘ついた”。接下来在祇园稻荷通往稻荷横町的楼梯上找到一名商人并与其对话，对话中选择“本当だと思う”。

之后在龙屋再次收到椿的信后再次来到酒屋与椿对话，对话中选择“そうか？”随后再次找到那名坐在台阶上的商人对话，依旧选择“本当だと思う”。

回到龙屋后第三次收到椿的信，第三次到酒屋找椿对话，之后再次找到商人对话，最后在龙屋第四次收到椿的信后结束。

任务奖励		
报酬	经验值1500、江户产女用匂い袋	→完

掛廻 114 恨まれて、楼主 昼 夕 夜

发生时期（条件）8-1~12-3 /完成“影の立役者” 发生地点：祇园 龙屋前

会在龙屋前遇到若众，与其对话后得知原来是楼主想要桐生当他的保镖。之后三连战，都很简单，胜利后完成任务。

任务奖励		
报酬	金钱2两、经验值10000	→完

掛廻 115 韦驮天のお阳 昼 夕 夜

发生时期（条件）8-1~12-3 /完成“男たるもの前に进むのみ” 发生地点：祇园 龙屋

在龙屋收到菊屋的番头的信件。之后在中辻小路东遇到菊屋的番头，选择“分かった”。之后到角町与那名逃走的游女“お阳”对话，她便逃跑了，随后在角町最东边的道路抓到她，她却开始围着角町跑起来，在鹤町小路她逃跑的路线上等着她跑过来再度抓到她，可是她大喊着又逃跑了，这个麻烦的女人。在周围找一圈后，却又在鹤町小路上遇到她和一个男子说话，上前才知道男人在劝说お阳到他的店里去工作，之后在对话中选择“お前こそ引っ入んでろ”并打倒他和他的手下，最后再在鹤町小路逮到お阳。

任务奖励		
报酬	金钱1两、经验值1500	→完

掛廻 116 ご隐居の正体 昼 夕 夜

发生时期（条件）9-3~12-3 /完成“韦驮天のお阳” 发生地点：洛外町

这是掛廻任务中惟一一个在祇园以外的地方触发的任务。首先玩家要在“白蛇うどん屋”的对面的游客处听取有大人物要来祇园的传闻。之后回到祇园与龙屋前的若众对话，得知有人去了扬屋而不给钱，于是桐生就跟去看看是谁这么有势力。到了事发地点后桐生却看到所有人正跪在地上，而在他们前面站着一名老人，旁边则有一个年轻人举着一块牌子在向他们展示，之后从众人口中得知这名老人叫“井户の水汲み”，貌似是非常有名的人。但不管你是否在出名，出来玩也得给钱啊，于是桐生就答应了四季屋老板帮助他向这帮人讨回欠的钱。在洛外町的“白蛇うどん屋”附近，桐生又见到了这伙人，可桐生刚一表示自己是来要账的，他们便对桐生大打出手，可没想到桐生三两下就把他们给制服了。这时几人才表明自己根本不是什么大人物，只是装成大人物来行骗的而已。桐生从他们那里要回了本来应该付的钱并将钱交还给了四季屋的老板。

任务奖励		
报酬	金钱1两、经验值1500	→完

掛廻 117 恶德女衒 昼 夕 夜

发生时期（条件）9-4~12-3 /完成“鉴定” 发生地点：祇园 龙屋前

先与龙屋前出现的若众对话，得知他家的番头有求于桐生，于是跟他来到番头处，发现这里聚集了不少祇园内扬屋的番头，原来最近出现了一个极其蛮横的人，非常不守规矩地向祇园的扬屋出卖一些游女，给他们造成了许多困扰，这些番头想请桐生教训一下这个人。答应他们的请求后（选择“引き受けよう”），桐生在田圃道找到了一个女衒，他正在威胁一名小女孩。桐生上前阻止了他并好好地用拳头教训了他一顿，之后从他嘴里套出了他的幕后主使。之后来到山道的瀑布入口附近，在这里发现了那名祇园众番头口中的女衒，教训了他们一顿之后却发现原来他们的幕后主使竟然是美浓屋的番头，原来这才是他的本业。为了防止他再度危害祇园，桐生将他们来了个一网打尽。

任务奖励		
报酬	金钱5两、经验值1500	→完

掛廻 118 逃げた客の真意 昼 夕 夜

发生时期（条件）10-11~12-3 / 完成"振まれて、楼主" 发生地点：祇园 龙屋前

在龙屋前与雪世屋番头对话，得知他被一吃饭不给钱的客人所困扰，而且那客人还留下信件，说如果祇园最好的掛廻去找他的话，他就会付钱，并表示他会在洛外町的白蛇うどん屋前等。接下了任务的桐生直奔洛外町，果然见到那个逃单的客人在白蛇うどん屋前等着，上前与之对话，他让桐生和他一起到家里去取钱，可这家伙却开始带着桐生整个京都乱转，最后到了崖街道的时候，几个流氓突然出现，原来是以前桐生教训过的人，这次他们是想找桐生报仇。既然送上门来，那桐生正好就再教训他们一顿，全把他们打趴下后，那逃单的客人慌忙交出了欠的钱。

任务奖励	
报酬	金钱1两、经验值1500 →完

掛廻 119 メシたのむ 昼 夕 夜

发生时期（条件）10-11~12-3 / 完成逃げた客の真意" 发生地点：祇园 龙屋前

在龙屋门前会收到飞鸽传书触发，委托人是今喜太，他说他已经被关在扬屋里三天没吃东西了，希望桐生可以给他找点吃的。之后来到门前小路，在一个房间的栅栏前出现"闻く"的指令，调查后得知就是发出请求的今喜太。对话后随便给他一点食物达成依赖。

任务奖励	
报酬	金钱2000文、经验值1500 →完

掛廻 120 贈答品たのむ 昼 夕 夜

发生时期（条件）10-11~12-3 / 完成"メシたのむ" 发生地点：祇园 龙屋前

再次在龙屋前收到今喜太的飞鸽传书，这次是他委托桐生去给一个游女送礼物，还是先到上次的屋子前发现一封信，信中的内容是"今天的天气真好啊！"桐生看了信之后，先是一寒，随即左右望了望，然后锁定了目标游女在祇园无手流道场附近，于是桐生走了过去，直接说出了那句"今天天气真好啊！"却把那名游女吓跑了。之后在祇园稻荷的神社后面见到了这个今喜太，对话中才知道是桐生误会了他，对话结束后此任务也就达成了。

任务奖励	
报酬	金钱1两、经验值1500 →完

"手配帖"一览

手配帖 121 无相权挫卫门 昼 夕 夜

发生时期（条件）6-1 以后 发生地点：洛外町 东山商店街

先在洛外町的四条通り西边的番屋前听取手配帖的说明，选择"分かった、やろう"。之后在旁边的揭示板上确认通缉犯的信息，以后的手配帖程序也皆是如此。之后在洛外町的东山商店街遇到无相权挫卫门，发生战斗，此人非同一般敌人可比，速度很快，且攻击力很高。不过其攻击剑压都不高，击败他也很容易，选择装备二刀防住他的攻击后反击即可。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1500经验值 →完

手配帖 122 伪忍の弥太 夜

发生时期（条件）6-1 以后 发生地点：林道

与121号手配帖"无相权挫卫门"一样在第六章刚开始时即可触发，在番屋确认信息后在夜里到林道去即可遇到此人，此人乃忍者型敌人，行动迅速，且在战斗时会放出脚钉等忍具，非常烦人，战斗中先集中攻击两个杂兵，地形狭窄可运用大范围攻击的大太刀。弥太使用的武器也为大太刀，剑压很大，所以玩家如果想防御住他的攻击也要使用大太刀才行。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1500经验值 →完

手配帖 123 なまくら梅安 昼

发生时期（条件）6-4 以后 发生地点：川街道

在番屋旁确认信息后便可在川街道碰到梅安，上前与其对话后选择"いいだろう胜负してやろう"。梅安的打击技并不强，但其返技能却十分霸道，只要其摆好了姿势后玩家再进攻的话只有被摔的份。战胜他比较轻松的办法就是利用战场内的道具，捡起后只要按△键的攻击均会使其倒地，之后上前再按△键追击即可。反复几次即可将其击败。

任务奖励	
报酬	金钱2两、1500经验值、铁丸齐遺训 →完

手配帖 124 铁炮玉の浮丸 夜

发生时期（条件）7-3 以后 发生地点：川街道

在番屋旁确认信息后夜里到川街道便可以碰到浮丸，与他的战斗中可以在空手状态下轻松抓住他给予打击，待斗气积蓄到可以放必杀的时候，可以先用"祇园无手流·无刀取"将其手中的刀夺下来，这样他就成了一个废物。随后可以利用楼梯这一平常难得一见有地形对其使用的"秘剑·燕舞差し"，可对他造成巨大伤害。当然，主动出击的"秘剑·天升鱼"也是一个很好的选择。

任务奖励	
报酬	金钱2两、1500经验值、特上玉钢 →完

手配帖 125 小太刀の彦左卫门 昼

发生时期（条件）7-4 以后 发生地点：林道

在番屋旁确认信息后在白天到林道便可以找到彦左卫门，与其对话后发生战斗。彦左卫门是一个非常强劲的对手，不仅速度奇快，攻击频率很高，而且还会使用吐火、爆弹和手里剑攻击，对付他还是二刀的全方位防御相对保险一些，不过爆弹和吐火攻击不要用防御来应对。玩家可以借助热血丹来增加斗气，之后伤害较大和主动性较强的"秘剑·天升鱼"和"必杀剑·おろち涡"都是十分有效的方法。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1500经验值 →完

手配帖 126 素手喧哗の金太 昼 夕 夜

发生时期（条件）7-8 以后　发生地点：洛外町

金太就在洛外神社前，金太的空手格斗十分强悍，不过玩家如果用刀的话就可以很轻松地对付他了，不过需要注意的是如果活捉此人的话会得到更丰富的报酬，所以击倒他的最后一击一定要空手来完成，这样才可以得到最丰厚的报酬。

任务奖励	
报酬	金钱2两、1500经验值、荒御灵の宝珠 → 完

手配帖 127 洛外町の门之助 昼

发生时期（条件）8-1 以后　发生地点：祇园 龟町小路

在祇园的龟町小路遇到门之助，这家伙是个在洛外町开赌场的恶棍，经常暗地里杀害一些有钱的客人，桐生怎么可能放过他。战斗地形狭窄，且门之助带着刀，所以玩家最好先用“祇园无手流・无刀取”把门之助的刀夺下来，然后这帮人就是一群废物了。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1500经验值 → 完

手配帖 128 驾笼斩りの世太吉 昼

发生时期（条件）8-1 以后　发生地点：祇园 角町

在祇园的角町遇到世太吉，对于这个袭击为人民服务的驾笼的混账，一定要将他绳之以法。虽然这家伙有火枪，但是接近战他几乎是完全没有还手之力的，正确的方法就是抓住他打，打倒后等他站起来再抓，用这个方法想被攻击到都很难。

任务奖励	
报酬	金钱1两、1500经验值 → 完

手配帖 129 目利きの松 夜

发生时期（条件）8-1 以后　发生地点：河原町

夜间在河原町会碰到一个自称松五郎的人撞到桐生然后要挟赔偿，可仔细一看却像手配帖上的某个人，此时选择“目利きの松”后发生战斗，这个家伙完全没有什么反抗能力，玩家只需注意为了活捉不要用刀给其最后一击即可。

任务奖励	
报酬	金钱2两、经验值1500、星钢の物语 → 完

手配帖 130 かはたれ吞兵卫 昼

发生时期（条件）9-1 以后　发生地点：山道

吞兵卫本是个武士，因为杀死了自己的主君而上了通缉榜。在番屋旁确认信息后在白天到山道去就可以遇到他，虽然他用的大太刀威力很猛，但动作迟钝是他致命的弱点，玩家可先靠近他引诱他出招，随后快速后退，等他将剑砸在地上出现硬直时即可上前攻击，按以上的方法对付他非常容易。如果最后一下不用刀攻击而用手的话可以活捉他，获得更多的金钱奖励。

任务奖励	
报酬	金钱2两、经验值1500、赤狮子发 → 完

手配帖 131 双羽纹の辰 夜

发生时期（条件）9-4 以后　发生地点：洛外町

夜间限定任务，确认信息后桐生要在自己体力在20%以下的状态下就可在洛外町的长屋町碰到他了，他首先出现的的身分是“あん摩师”，他要价十两帮助桐生治疗，此时选择“必要ない”，之后发生战斗，战斗务必记得要先击倒他四名手下获得全部回收金，这样才可以得到全部报酬2两，之后近身将这个使用弓箭的废物干掉就可以了。

任务奖励	
报酬	金钱2两、经验值1500、怒りの护符 → 完

手配帖 132 鬼杀しの撒人 夜

发生时期（条件）9-4 以后　发生地点：川街道

同样为夜间限定任务，确认信息后，可在川街道靠近川岸茶屋的一面碰到男扮女装的他，对话并发生战斗后先把那九个碍事的小兵吸引到离“鬼杀しの撒人”比较远的地方逐一击破，之后与BOSS单对单，先靠近他引诱他出招，随后快速后退，等他将剑砸在地上出现硬直时即可上前攻击，反复几次后胜利。

任务奖励	
报酬	金钱1两、经验值1500、白狮子发 → 完

手配帖 133 飞ばしの权左 昼 夕 夜

发生时期（条件）9-5 以后　发生地点：山道

首先到山道与权左对话，但是他却不承认他是手配书上的人，要桐生拿出证据来。桐生只好回到洛外町的番屋找冈っ引き询问，他则建议桐生去乡下找权左的母亲。来到田圃道找到了权左的母亲，从她口中得知那人就是权左，但那毕竟是老人的儿子，所以权左的母亲希望桐生在逮捕他的时候不要用刀，桐生也答应下来（选择“分かった、约束する”），所以之后的战斗中桐生并不能用刀，不过虽然敌人众多，但能力都很低，空手也足以应付，而且战场中还有可供充当武器的树枝。

任务奖励	
报酬	金钱1两、经验值1500 → 完

手配帖 134 なまぐさ坊主の戒门 夜

发生时期（条件）9-4 以后　发生地点：田圃道

在流程进行到9-4的时候可以在番屋旁确认到他的信息，但因为是夜间限定任务，所以实际遇到要在10-11的时候。他所在的位置是田圃道地藏菩萨处，与其对话后发生战斗。他使用的武器是金棒，攻击方式基本同大太刀，所以稳妥的取胜方式依旧是先靠近他引诱他出招，随后快速后退，等他将剑砸在地上出现硬直时上前攻击。

任务奖励	
报酬	金钱1两、经验值1500 → 完

手配帖 135 岚山又三郎 夜

发生时期（条件）10-11~12-3　发生地点：祇园 水天稻荷

夜里在祇园的水天稻荷发现喝醉的又三郎，对话中选择“酒をやる”，之后随便给他一瓶什么酒（没有的话可以现到中之藏去买）。之后发生战斗，又三郎实力很一般，不过他有刀，玩家可以先服一粒热血丹，然后用“祇园无手流・无刀取”将其刀夺下，之后他就任玩家宰割了。

任务奖励	
报酬	金钱1两5000文、经验值1500、鬼の遗骨 → 完

手配帖 136 鸟屋の兵之介 夜

发生时期（条件）10-11 以后/桐生等级在30级以上　发生地点：崖街道

在番屋旁确认信息后，在夜间的崖街道可以碰到一个旅人，与其对话随后离开，可离开时此人却在背后对桐生进行偷袭，按○键完成QTE躲过，原来他就是手配帖上的兵之介，他手中所持太刀也正是依赖任务“妖刀收集”所需要的最后一把刀——背水丸，所以他的攻击力会随着他的体

力减少而上升，与他的战斗惟一需要注意的就是不要被他的连续居合斩攻击就可以了。

任务奖励
报酬 金钱1两、经验值1500、背水丸 →完

手配帖 137 黄金筒の陆兼 夜

发生时期（条件）10-11 以后/桐生等级在35级以上　发生地点：莲台野

在番屋旁确认信息后，在夜间前往莲台野，会遭到陆兼的狙击，及时按照屏幕提示按×键抵挡住，之后发生战斗。正式进入战斗后用接近战的话这家伙简直就是个超级废物，无差别猛攻一通即可将其击败。

任务奖励
报酬 金钱1两、经验值10000 →完

手配帖 138 黑门一家の丰吉 夜

发生时期（条件）10-11 以后/遭遇战回数80回以上　发生地点：三十三间堂

在番屋旁确认信息后，在夜间前往三十三间堂，会出现“见る”的指令，执行后选择“入る”，之后上前与“やくざ者”对话，对话中选择“黑门一家に殴りこみに来た”，随后再次选择“うるせぇ！さっさと案内しろ！”，与黑田一家发生战斗，玩家共要击倒58名敌人，一次可以攻击多名敌人的“组小太刀·幻狼”是非常不错的招数。在最后阶段丰吉出现，能力一般，比较轻松就可以击败。

任务奖励
报酬 金钱1两、经验值10000、大王の勾玉 →完

手配帖 139 镰鼬の延隆 夜

发生时期（条件）11-2 以后　发生地点：崖街道

在番屋旁确认信息后前往崖街道，在三十三间堂方向遇到一旅人，与之对话询问镰鼬の延隆的情况，对话中选择“それもそうだな”。之后在离开时这名旅人却在背后对桐生进行了偷袭，QTE按×键躲过，发生战斗。这家伙属于忍者类型，攻击方式完全同流程第七章的最终BOSS忍头，当然，对付方法也一样。

任务奖励
报酬 金钱1两、经验值1500、双龙布武の书 →完

手配帖 140 黑岛雷电 昼 夕 夜

发生时期（条件）12-1 以后/完成依赖“谜の纸切れ”并完成121～139号手配帖　发生地点：林道

在在番屋旁确认信息后前往林道，看到了梅轩的手下，与其对话，得知他们现在被黑岛家的五个人欺负，连藏身之所都被霸占了。好歹桐生也和梅轩是好兄弟，他手下的忙必须要帮，于是便让梅轩的手下带路进入了洞窟（选择“洞窟へ乘り入む”），进入洞窟后与黑岛雷电以及他的手下共五人进行战斗，黑岛雷电竟然可以徒手防御住刀剑的攻击并且桐生对他的一切普通攻击都无法对其造成硬直，单打的话是个十分棘手的对手，不过好在有他的四名手下为桐生积蓄斗气。所以这场战斗的基本打法就是利用黑岛雷电的四个手下积攒斗气后对雷电发动必杀奥义，如此应该可以废掉他大部分体力甚至击倒他。如果他的四名手下都被击倒后他还有剩余体力的话，玩家切不可对其进行连续攻击，否则必遭反击，可以用在洛外町惭愧流道场习得的斩岩剑或疾走剑等对其进行“一击脱离”，慢慢耗光他剩下的体力。

任务奖励
报酬 金钱1两、经验值15000、鬼神の古文书 →完

道具探索篇



全预り所钥匙入手指南

钥匙	入手时间	区域	地点	对应道具
い一	0–8	祇园	鹤屋集金代行中与质屋店主对话后，在祇园稻荷的稻荷像前	质屋的回收金 *后注
い二	5–4以后	祇园	揭题任务【预り所指南】中在水天稻荷的木廊下	水神奉纳の书
い三	5–4以后	祇园	龙屋前的地上	色欲泷の灵水
い四	5–4以后	祇园	祇园大路南梦路屋与案内所之间的地上	水神石
い五	5–6以后	洛外町	四条通り大社前东侧尽头的空摊位上	废寺仏の破片
ち一	5–6以后	洛外町	洛外神社的赛钱箱	黄泉返りの勾玉
ち二	5–12以后	河原町	街道西侧荞麦屋前的地上	荒御灵の宝珠
ち三	6–5以后	川岸茶屋	茶屋左侧仓库堆中	百夜と千暗の书
ち四	9–5以后	田圃道	通往吉冈道场的门前北面两块田地中间的田地上	即身仏の台座
ち五	6–5以后	川街道	地图中央的台阶上	千年冰石
と一	5–12以后	河原町	街道最西端民家前的椅子上	手毬石
と二	5–4以后	祇园	万屋西南角屋檐	龙のヒゲ
と三	5–14以后	林道	往清水寺方向路的沿线土堆上	鬼の遗发
と四	5–4以后	祇园	赌场右侧通道尽头	玉钢
と五	9–8以后	崖街道	茶屋口第一个弯道的墙壁边缘	黄泉返りの书
に一	5–4以后	祇园	仲之町屋子间小路拐角的地板上	狮子太刀剑乱の书
に二	5–4以后	祇园	酒屋旁的小路中	特上玉钢
に三	6–5以后	川街道	洛外町出来时旁边下方靠河边上数第二张茶桌上	荒御灵の宝珠
に四	5–6以后	洛外町	四条通り祇园大门前门口东侧桥的扶手上	神树の木切れ
に五	5–12以后	河原町	往光悦屋敷通道前方街中央的灯台上	喧哗帷子
ぬ一	5–3以后	祇园	红叶楼西墙的小道内	雷石
ぬ二	5–6以后	洛外町	酒屋一献屋柜台	和御灵の宝珠
ぬ三	5–4以后	祇园	稻荷神社背后	金ベッコウ
ぬ四	5–4以后	祇园	药屋柜台对面的柜子上	脆钢の胁差
ぬ五	8–8以后	宝藏院	宝藏院桥上	暗麻吕の古文书·贰卷

全预り所钥匙入手指南

钥匙	入手时间	区域	地点	对应道具
は一	5–12以后	河原町	从洛外町来的入口处桥上	瑠璃
は二	9–5以后	田圃道	桥上	天狗异闻伝
は三	5–6以后	洛外町	东山商店街西侧在煮的锅旁	天狗石
は四	9–8以后	崖街道	中部桥右侧悬崖边	暗麻吕の古文书·参卷
は五	6–3以后	山道	地图西南面小屋的台阶下	荒御灵の宝珠
へ一	5–14以后	林道	流镝馬对面木屋的箱子上	金ベッコウ
へ二	5–4以后	祇园	酒屋内的地板上	水神石
へ三	5–4以后	祇园	井户场西侧木箱上	和御灵の宝珠
へ四	9–5以后	田圃道	通往吉冈道场门前的地上	白狮子发
へ五	6–3以后	清水寺	左侧的石像犬	金刚矿
ほ一	6–3以后	山道	地图东南角的死路上头木头前	废寺仏の破片
ほ二	5–4以后	祇园	酒屋和寿司屋之间的小路尽头	八坂神社の御札
ほ三	5–6以后	洛外町	大和小路南西南方向的民家屋檐下	黄泉返りの勾玉
ほ四	5–12以后	河原町	光悦屋敷门前的地上	怨念の遗发
ほ五	6–7以后	吉冈道场	记录点右侧	美刀鉴定目录
り一	9–5以后	田圃道	西侧农田靠南面的栅栏下	胧の钢
り二	5–4以后	祇园	无手流道场门口左侧屋檐上	荒御灵の宝珠
り三	6–3以后	山道	清水寺方向的地上	星钢
り四	5–6以后	洛外町	长屋町中央三叉路往西方向的长椅上	アオダモの木切れ
り五	5–4以后	祇园	寿司屋左上角	绝世美女の春画
ろ一	5–14以后	洛外町	大太刀指南完成后在锻冶屋里屋床铺上	龙のヒゲ
ろ二	5–14以后	林道	往洞窟方向的分叉路口	フツミタマの灵珠
ろ三	5–6以后	洛外町	万屋店内	天女のかんざし
ろ四	5–4以后	祇园	通过仲之町木板桥在屋后的木板上	特上玉钢
ろ五	5–4以后	祇园	案内所进门左侧的拐角地板上	龙の逆鳞

注：在京都漫游模式里い一番钥匙在仰天齐宅，对应的道具为古代の七支刀。

全武器锻造分支

武器是游戏中决定战斗力的一个关键因素，拥有一把好的武器可以让桐生更加安全地游走在京都各处。在游戏中获得武器的途径大致有以下几种：在武器店买到、通过任务的奖励得到、在战场上捡到、迷你游戏的奖品以及通过锻冶屋打造。不过除了在锻冶屋打造得到的武器外，其他几种方式得到的武器一般素质都不是很高，所以想拿到一把神兵利器的最好途径还是通过锻冶屋。

打造一把武器的基本流程是，首先玩家要拥有这把武器的低级形态，然后在锻冶屋将其升到其高级等级“终段”。接下来玩家需要入手该武器相关的制法书以及将武器升级的素材，如此一来就可以到锻冶屋按照制法书上的方法将武器打造成它的更高级状态了。

太刀篇

无铭の刀

升级金：两回共计1000文

<制法书> 美刀鉴定目录

入手：流程 6-6 以后，预り所の键[は五]

锦流し	
时期	流程 6-6 以后
攻击	32
锻造金	8000文
材料	玉钢、废寺仏の破片
升级金	两回合计2000文

↓

影法师	
时期	流程 6-6 以后
攻击	52
锻造金	8000文
材料	玉钢、荒御灵の宝珠
升级金	两回合计4000文

↓

樱吹雪	
时期	流程 6-6 以后
攻击	70
锻造金	1两
材料	玉钢、和御灵の宝珠
升级金	两回合计6000文

<制法书> 水神奉纳の书

入手：流程 5-1 以后，预り所の键[い二]

びいどろ丸	
时期	流程 5-13 以后
攻击	24
锻造金	3000文
材料	金ベッコウ、天狗石
升级金	四回合计2600文

↓

水神の太刀	
时期	流程 5-13 以后
攻击	35
锻造金	5000文
材料	水神石、龙のヒゲ
升级金	一回计1000文

<制法书> 鬼刃锻炼目录

入手：流程 10-8 以后，从古董商人处购入

鬼之牙	
时期	流程 10-8 以后
攻击	110
锻造金	15两
材料	虎の牙、鬼の遗发
升级金	四回合计5两

<制法书> 双龙布武の书

入手：流程 11-2 以后，完成139号手配帖“镰鼬の延隆”

双龙の太刀	
时期	流程 11-2 以后
攻击	130
锻造金	20两
材料	龙の牙、龙の逆鳞
升级金	一回计3两

<制法书> 鹤蛟讨伐传

入手：流程 6-3 以后，完成41号依赖“愿いが叶う刀”

鹤杀	
时期	流程 9-5 以后
攻击	105
锻造金	1两
材料	怨灵の遗发、即身仏の台座
升级金	/

铁碎丸

<制法书> 铁丸齐遗训

入手：入手 6-4 以后，完成123号手配帖“なまくら梅安”

刚碎丸	
时期	流程 6-4 以后
攻击	40
锻造金	3000文
材料	玉钢×2
升级金	/

↓

白银丸	
时期	流程 7-3 以后
攻击	50
锻造金	6000文
材料	特上玉钢、白银钢
升级金	/

↓

金刚丸	
时期	流程 8-1 以后
攻击	80
锻造金	1两
材料	极上玉钢、金刚矿
升级金	/

脆钢の刀

升级金：一回计1000文

<制法书> 宝刀家传书

入手：入手 5-13 从锻冶屋获得

玉钢の宝刀	
时期	流程 5-13 以后
攻击	32
锻造金	5000文
材料	玉钢、瑠璃
升级金	两回合计2000文

↓

特上玉钢の宝刀	
时期	流程 6-3 以后
攻击	43
锻造金	1两5000文
材料	特上玉钢、玻璃
升级金	三回合计1两5000文

↓

极上玉钢の宝刀	
时期	流程 8-1 以后
攻击	80
锻造金	2两
材料	极上玉钢、玛瑙
升级金	四回合计2两8000文

→

花鸟风月	
时期	流程 10-[illegible] 以后
攻击	80
锻造金	5两
材料	螺钿矿、シャコ
升级金	/

<制法书> 狮子太刀剑乱の书

入手：入手 5-3 以后，预り所の键[に一]

白狮子の太刀	
时期	流程 9-5 以后
攻击	85
锻造金	6000文
材料	螺钿矿、白狮子发
升级金	两回合计2000文

<制法书> 御灵の古文书

入手：入手 6-6 以后，在光悦的家从“忍者 其の七”处获得

御灵の太刀	
时期	流程 6-6 以后
攻击	60
锻造金	1两5000文
材料	荒御灵の宝珠、和御灵の宝珠
升级金	四回合计1两1000文

银の太刀

<制法书> 百夜と千暗の书

入手：入手 6-5 以后，预り所の键[ち三]

百光丸	
时期	流程 9-5 以后
攻击	35
锻造金	1两
材料	特上玉钢、螺钿矿
升级金	两回合计4000文

金の太刀

<制法书> 百夜と千暗の书

入手：入手 6-5 以后，预り所の键[ち三]

千辉丸	
时期	流程 9-1 以后
攻击	60
锻造金	1两
材料	极上玉钢、螺钿矿
升级金	两回合计1两

小太刀篇

无铭の小太刀 升级金：三回合计1500文

<制法书>
美刀鉴定目录
入手：流程 6-6 以后，预り所の键[は五]

梅岚	
时期	流程 6-6 以后
攻击	20
锻造金	1两5000文
材料	特上玉钢、 荒御灵の宝珠
升级金	四回合计4000文

<制法书>
水神奉纳の书
入手：流程 5-1 以后，预り所の键[い二]

灵泉の小太刀	
时期	流程 5-13 以后
攻击	26
锻造金	3000文
材料	天狗石、 色欲泷の灵水
升级金	一回计1200文

<制法书>
鬼刃锻炼目录
入手：流程 10-8 以后，从古董商人处购入

鬼之爪	
时期	流程 10-8 以后
攻击	35
锻造金	6两
材料	虎の牙、 鬼の遗发
升级金	四回合计2两4000文

<制法书>
双龙布武の书
入手：流程 11-2 以后，完成139号手配帖“镰鼬の延隆”

双龙の太刀	
时期	流程 11-2 以后
攻击	40
锻造金	10两
材料	龙の肠、 龙のヒゲ
升级金	四回合计4两

<制法书>
鹤蛟讨伐传
入手：流程 6-3 以后，完成41号依赖“愿いが叶う刀”

蛟切	
时期	流程 10-11 以后
攻击	34
锻造金	7两
材料	蛟石、 神树の木切れ
升级金	／

<制法书>
星钢の物语
入手：入手 8-1 以后，完成129号手配帖“目利きの松”

厚钢の大脇差	
时期	流程 8-1 以后
攻击	60
锻造金	1两
材料	星钢
升级金	四回合计2两

大太刀篇

铁の大太刀 升级金：四回合计2400文

<制法书>
星钢の物语
入手：入手 8-1 以后，完成129号手配帖“目利きの松”

金刚の大太刀	
时期	流程 9-1 以后
攻击	80
锻造金	3两
材料	金刚矿、 天女の羽衣
升级金	两回合计2两

星钢の大太刀	
时期	流程 9-1 以后
攻击	100
锻造金	7两
材料	星钢、 天狗石
升级金	三回合计4两5000文

<制法书>
めくるめく希刀の世界
入手：流程 8-1 以后，在清水寺的老人处获得。

不杀大剑	
时期	流程 8-1 以后
攻击	1
锻造金	3两
材料	天女のかんざし、 和御灵の宝珠
升级金	／

<制法书>
めくるめく希刀の世界
入手：流程 8-1 以后，在清水寺的老人处获得。

火吞み典次郎	
时期	流程 8-1 以后
攻击	90
锻造金	8两
材料	特上玉钢、 千年冰石
升级金	／

脆钢の大太刀 升级金：三回合计4500文

<制法书>
玉钢豪刀列传
入手：流程 6-1 以后，从河原町四条大桥西端的和尚处获得。

玉钢の大太刀	
时期	流程 6-1 以后
攻击	43
锻造金	1两
材料	玉钢、 廃寺仏の破片
升级金	三回合计9000文

特上玉钢の大太刀	
时期	流程 7-3 以后
攻击	64
锻造金	5两
材料	特上玉钢、 虎の牙
升级金	四回合计8000文

极上玉钢の大太刀	
时期	流程 8-1 以后
攻击	84
锻造金	10两
材料	极上玉钢、 鬼の遗发
升级金	四回合计2两

恶鬼罗刹	
时期	流程 12-1 以后
攻击	140
锻造金	20两
材料	漆黑的魔石、 雷石
升级金	一回计5两

古代の七支刀

<制法书>
神代の古文书
入手：流程 9-1 以后，发明家仰天齐处获得。

神世の七支刀	
时期	流程 9-5 以后
攻击	85
锻造金	5两
材料	特上玉钢、 胧の钢
升级金	三回合计3000文

<制法书>
八握文书
入手：流程 11-1 以后，光悦家中的忍者[十六]处获得。

八握の剑	
时期	流程 11-1 以后
攻击	110
锻造金	30两
材料	极上玉钢、 祸祸の钢
升级金	四回合计20两

脆钢の脇差 升级金：一回计500文

<制法书>
狮子太刀剑乱の书
入手：入手 5-3 以后，预り所の键[に一]

赤狮子の小太刀	
时期	流程 9-1 以后
攻击	40
锻造金	5000文
材料	螺钿矿、 赤狮子发
升级金	两回合计4000文

<制法书>
宝刀家传书
入手：入手 5-13 从锻冶屋获得

玉钢の脇差	
时期	流程 5-13 以后
攻击	22
锻造金	800文
材料	玉钢
升级金	两回合计1000文

特上玉钢の脇差	
时期	流程 5-13 以后
攻击	25
锻造金	1000文
材料	特上玉钢
升级金	两回合计1400文

极上玉钢の脇差	
时期	流程 8-1 以后
攻击	35
锻造金	1500文
材料	极上玉钢
升级金	三回合计3000文

松桐牡丹	
时期	流程 8-1 以后
攻击	40
锻造金	3000文
材料	金刚矿、 真虹石
升级金	／

铸物の金棒
升级金：四回合计4000文

<制法书> 鬼神の古文书
入手：流程 12-1 以后，完成手配帖140号“黑鸟雷电”。

大金棒
项目	内容
时期	流程 12-1 以后
攻击	100
锻造金	5两
材料	特上玉钢×2
升级金	四回合计1两6000文

鬼神の金棒
项目	内容
时期	流程 12-1 以后
攻击	160
锻造金	25两
材料	道祖神の秘石、鬼の遗骨
升级金	/

<制法书> 天狗异闻传
入手：流程 9-5 以后，预り所の键[は二]

天狗の勺杖
项目	内容
时期	流程 9-5 以后
攻击	30
锻造金	1两3000文
材料	极上玉钢、天狗石
升级金	/

<制法书> 黄泉返りの书
入手：流程 9-5 以后，预り所の键[と五]

大咒物・黄泉返し
项目	内容
时期	流程 11-1 以后
攻击	120
锻造金	20两
材料	特上玉钢、黄泉秽石
升级金	/

骨董の大剑

<制法书> 暗麻吕の古文书・贰卷
入手：流程 8-8 以后，预り所の键[め五]

天羽羽斩剑
项目	内容
时期	流程 9-1 以后
攻击	85
锻造金	9两
材料	极上玉钢、スサノオの宝珠
升级金	三回合计3两

锖古しの大剑

<制法书> 暗麻吕の古文书・叁卷
入手：流程 9-8 以后，预り所の键[は四]

天业云剑
项目	内容
时期	流程 11-1 以后
攻击	140
锻造金	10两
材料	极上玉钢、ニニギの灵珠
升级金	四回合计4两

纷い物の大剑
升级金：四回计400文

<制法书> めくるめく希刀の世界
入手：流程 8-1 以后，在清水寺的老人处获得。

龙斩大刀
项目	内容
时期	流程 8-1 以后
攻击	70
锻造金	5两
材料	仙人石、龙の逆鳞
升级金	两回合计6000文

古びた大剑

<制法书> 暗麻吕の古文书・壹卷
入手：流程 7-5 以后，完成56号依赖“锻冶屋骚动”。

布都御灵剑
项目	内容
时期	流程 8-1 以后
攻击	60
锻造金	8两
材料	极上玉钢、フツミタマの宝珠
升级金	两回合计2两

游女攻略篇



游女可以说是《如龙见参》的关键词之一。本作中的游女特指在扬屋及一些场所的艺妓和歌妓，只卖艺不卖身的那种。在游戏中，游女可谓是贯穿整个故事的关键所在，具有举足轻重的地位，在祇园内共有三家比较大的扬屋存在，一家是故事的女主角遥以及吉野工作的鹤屋，另外两间则分别是规模相对小一些的梦路屋和あざみ屋。在游戏的自由时间里，桐生也是可以作为客人到扬屋去游玩的，但是只能去梦路屋和あざみ屋两家。这两家扬屋中共有7名各具特色、等级不同的游女，而与这七名游女的关系好坏也决定了一些分支任务和支线剧情的触发。游女攻略篇就为各位玩家大致介绍一下这些游女的喜好，以方便玩家和她们在一起时可以投其所好、事半功倍。

游女攻略的基本流程

在流程进行到第五章以后玩家就可以自由出入梦路屋和あざみ屋了，与游女接触的基本目的就是提高她对桐生的好感度，当好感度达到上限20颗心时就会发生“游女秘话”了，玩家会被游女邀请到扬屋外并发生剧情，玩家会通过这些剧情了解到这些游女背后的故事。

祇园的游女们	
扬屋	游女
梦路屋	绢夜、凉风、桃千香、朝雾
あざみ屋	ひな菊、花丸、白雪

初会（第一次指名），好感度上限10颗心。

▼

第三次指名，当好感度在6颗心以上时会和游女玩游戏。

▼

和游女玩游戏胜利，好感度上限增加到15颗心。

▼

好感度11颗心以上时，游女会约桐生出去散步。

▼

好感度11颗心以上时，游女会约桐生出去散步。

▼

带游女去他们喜欢的地方并吃喜欢的食物或送喜欢的东西，好感度上限增加到20颗心。

▼

好感度20颗心时，发生游女秘话。

▼

游女秘话达成，完成游女攻略。

提升好感度攻略

与游女的相处中的提升好感度的方法有很多，比如桐生的穿着、在去扬屋时点的菜和酒是否符合该名游女的喜好、与游女谈话时对游女问题的应答是否得当等等。这里就介绍一些提升好感度的方法。

风度提升攻略

桐生的着装也可以影响到游女对自己的好感度，毕竟游女都喜欢衣着光鲜华丽的客人。其实桐生的着装就是他身上所装备的防具了，每件防具都会不同程度提升桐生的“风度”，当风度达到一定数值后就可以提升游女对自己的好感度了。不过在与游女的前两次见面时这项数值并不会起作用，当第三次见面时如果桐生的风度达到该游女喜欢的程度，就会在见面时自动提升游女对自己的好感度了。

可提升风度的道具		
装备类别	道具名	风度上升值
胴防具	侠のサラシ	2
胴防具	サラシ	1
胴防具	七福神のサラシ	7
胴防具	神树の胴铠	6
胴防具	无缝の羽衣	10
胴防具	龙の帷子	4
胴防具	龙のサラシ	3

装备类别	道具名	风度上升值
胴防具	龙の胴铠	5
防具	韦驮天の草履	2
防具	大天狗の扇	2
防具	开运の数珠	5
防具	祇园稻荷の御札	2
防具	鬼子母神の御守り	3
防具	升龙の印笼	10
防具	绝世美女の春画	2

装备类别	道具名	风度上升值
防具	虎革の带	2
防具	南蛮制男性用勾い袋(*)	3
防具	无病息灾の草履	3
防具	八坂神社の御札	1
防具	与一の御札	3
防具	黄泉返りの勾玉	4
防具	鹿角の根付	5

*注："南蛮制男性用勾い袋"会在白雪面前使桐生风度降低10。

游女对风度合计值的反应

游女	风度16以上	风度6～15	风度0～5
绢夜	❤	❤	无变化
凉风	❤	❤	无变化
桃千香	❤❤	❤	无变化
朝雾	❤	无变化	💙
ひな菊	❤	❤	无变化
花丸	❤❤	❤	无变化
白雪	❤	无变化	💙

注：红色心形代表好感度上升；蓝色心形代表好感度下降。



饮料对好感度的影响			
饮料	售价	醉酒度影响	游女的反应
煎茶	免费	–150～–50	绢夜(无变化)、凉风(💙)、桃千香(💙)、朝雾(💙)、ひな菊(❤)、花丸(无变化)、白雪(💙)
蜜柑汤	50文	–50～0	绢夜(无变化)、凉风(无变化)、桃千香(💙)、朝雾(💙)、ひな菊(❤)、花丸(❤)、白雪(无变化)
黑すぐり蜜柑酒	100文	100～200	绢夜(❤)、凉风(❤)、桃千香(💙)、朝雾(💙)、ひな菊(无变化)、花丸(❤)、白雪(❤)
麦芽发酵酒	200文	150～250	绢夜(💙)、凉风(无变化)、桃千香(无变化)、朝雾(💙)、ひな菊(💙)、花丸(无变化)、白雪(无变化)
炎火の芋烧酌	800文	350～450	绢夜(❤)、凉风(💙)、桃千香(❤)、朝雾(无变化)、ひな菊(💙)、花丸(💙)、白雪(无变化)
琥珀の南蛮酒	2000文	200～400	绢夜(💙)、凉风(无变化)、桃千香(❤)、朝雾(无变化)、ひな菊(💙)、花丸(无变化)、白雪(💙)
乙女の甘酒	3000文	100～120	绢夜(❤)、凉风(❤)、桃千香(💙)、朝雾(无变化)、ひな菊(无变化)、花丸(❤)、白雪(❤)
雪风の清酒	5000文	150～350	绢夜(❤)、凉风(无变化)、桃千香(❤)、朝雾(无变化)、ひな菊(💙)、花丸(💙)、白雪(❤)
双六の浊酒	8000文	200～300	绢夜(❤)、凉风(无变化)、桃千香(❤)、朝雾(❤)、ひな菊(💙)、花丸(💙)、白雪(无变化)
祝い祭り酒	1两	200～500	绢夜(❤)、凉风(💙)、桃千香(❤)、朝雾(❤)、ひな菊(💙)、花丸(无变化)、白雪(❤)

*点酒时需要注意自己的醉酒度，因为如果在和游女的游戏中输掉的话会被罚酒，醉酒度会上升300～600，如果醉酒度超过950桐生就会醉倒，会导致游女好感度下降一颗心，但如果醉酒度达到了深红状态（参看"基础系统篇"）并没有醉倒的话，游女的好感度会上升两颗心。

食物对好感度的影响			
食物	售价	醉酒度影响	游女的反应
おしんこ	30文	–10	绢夜(❤)、凉风(无变化)、桃千香(无变化)、朝雾(💙)、ひな菊(💙)、花丸(无变化)、白雪(💙)
红白まんじゅう	50文	–20	绢夜(无变化)、凉风(❤)、桃千香(💙)、朝雾(💙)、ひな菊(无变化)、花丸(💙)、白雪(无变化)
するめ	80文	–5	绢夜(💙)、凉风(💙)、桃千香(❤)、朝雾(💙)、ひな菊(💙)、花丸(❤)、白雪(无变化)
生野菜丸かじり	100文	–30	绢夜(无变化)、凉风(无变化)、桃千香(无变化)、朝雾(无变化)、ひな菊(💙)、花丸(❤)、白雪(无变化)
海苔わさび鲷茶渍け	200文	–70	绢夜(❤)、凉风(无变化)、桃千香(❤)、朝雾(无变化)、ひな菊(💙)、花丸(❤)、白雪(❤)
京野菜の煮付け	300文	–40	绢夜(❤)、凉风(❤)、桃千香(无变化)、朝雾(💙)、ひな菊(💙)、花丸(❤)、白雪(❤)
雀の烧き鸟	400文	–60	绢夜(💙)、凉风(无变化)、桃千香(❤)、朝雾(💙)、ひな菊(❤)、花丸(💙)、白雪(❤)
果物盛り	500文	–50	绢夜(无变化)、凉风(❤)、桃千香(💙)、朝雾(无变化)、ひな菊(❤)、花丸(💙)、白雪(无变化)
鱼介の舟盛り	800文	–80	绢夜(无变化)、凉风(❤)、桃千香(❤)、朝雾(💙)、ひな菊(❤)、花丸(无变化)、白雪(💙)
鲔の兜烧き	1000文	–90	绢夜(💙)、凉风(无变化)、桃千香(❤)、朝雾(❤)、ひな菊(💙)、花丸(💙)、白雪(❤)

迷你游戏篇



瀑布修行

从第六章开始便可以前往山道的瀑布进行修行。游戏的方式就是我们常见的音乐游戏模式，跟着音乐的节拍按相应的按键，不同的是游戏的画面会出现很多诱惑性画面，而这项修行的目的就是让桐生一马之介集中心智、不受干扰，设计可谓别出心裁。小技巧就是在游戏中可以按SELECT键休息一下，暂停时还可以看到画面中的按键提示，不妨先作个准备运动。

瀑布修行一览

修行项目	完成报酬	出现条件	作用
快感棒打	习得斗气技“赤の气位”	6-3以后	体力低下时（体力槽闪红光）斗气会自动增长
突照束缚	习得斗气技“白の气位”	6-3以后/完成“快感棒打”	一刀状态下“残心”的斗气积蓄量上升
清纯恋唇	习得斗气技“黑の气位”	7-3以后/完成“突照束缚”	防御住敌人的攻击时斗气上升
梦路开脚	习得斗气技“青の气位”	8-1以后/完成“清纯恋唇”	有斗气的情况下被敌人打致体力0不会结束游戏
酒池肉林	习得斗气技“黄の气位”	9-1以后/完成“梦路开脚”	空手状态下按R2可以积蓄斗气

カカシ阵（光悦家）

在六章完成购买草团子给光悦事件后，就可以在光悦屋的地下密室中与光悦对话进行这项修行。修行的内容是以最快速度用规定的武器将全部稻草人击破，随着难度加大，将出现射弓箭的稻草人，应优先击破，被箭射中会出现短暂硬直，增加完成时间。最初出现的稻草人都是一击倒，后面还会出现需要两击或三击倒的，注意区分。要达成“达忍”过关，必须先习得“天狗足”这项技能，然后熟悉稻草人出现的位置，做到提前移位。

カカシ阵一览

修行项目	武器	出现时间	合格时间	初回报酬
初の阵	一刀	6-6以后	1：40	《一刀连斩》习得书
双の阵	二刀	7-3以后	2：10	《二刀连斩》习得书
鬼の阵	大太刀	7-3以后	2：00	《大太刀技・薙ぎ斩り》习得书
忍の阵	小太刀	7-3以后	2：00	《小太刀走り突き》习得书
唯刚の阵	一刀	9-1后	2：30	《一刀捌き斩り》习得书
双刚の阵	二刀	9-1后	2：35	《二刀连斩》习得书・其の贰
大刚の阵	大太刀	9-1后	2：25	《最大斗气の书》其の壹
苦刚の阵	小太刀	9-1后	2：55	《刚体の心得》习得书
求道の阵	一刀	10-8后	2：35	《最大斗气の书》其の贰
双天の阵	二刀	10-8后	2：55	《真・刚体の心得》习得书
大极の阵	大太刀	10-8后	2：35	《最大斗气の书》其の叁
炼狱の阵	小太刀	10-8后	2：55	名物包丁正宗

ジライヤ式训练房（光悦家）

在六章完成购买草团子给光悦事件后，同样是在光悦屋的地下密室中与光悦对话进入这项修行。修行的内容就是飞镖射击，连续击中目标会加快速度，也会有奖励分数，连续击中到一定程度中途会出现“光悦金牌”，击中可以获得大的奖励分数。随着难度的提高，会出现狐妖和大熊的图版，图版中混入了一些民女和猎人，如果错杀会罚分，要注意区分。这个训练拿高分的关键是“重击”，就是当一个向左，一个向右的图版重合时一箭双雕，如果是需要多击才能倒的图版，需要事先先扔几发，最后一发时才算“重击”，这就要求对关卡十分熟悉。

ジライヤ式训练房一览

训练房	出现时间/条件	合格点	初回报酬	其余报酬
初の房	6-6后	6000	数珠丸	活力丹 高级
地の房	8-1后/完成“初の房”	14000	三日月宗近	活力丹 特选
水の房	9-1后/完成“地の房”	17000	鬼丸国纲	瑠璃
火の房	9-1后/完成“水の房”	16000	童子切安纲	玉钢
风の房	10-8后/完成“火の房”	26000	大典太	特上玉钢
空の房	11-1后/完成“风の房”	26000	村正	玻璃
极の房	11-1后/完成“空の房”	54000	正宗	金刚矿

流镝马

除夜外，在林道与马厩前的老人对话可进入游戏。流镝马就是古代的骑马射箭游戏，没错，最高境界就是“百步穿杨”。游戏共分四个级别，操作很简单，按住R1键拉弓，松开放箭，按住时可蓄力，用左摇杆进行瞄准，途中出现障碍时根据提示按相应的△○×□键回避，回避失败就会出现一段时间的硬直。游戏的计分方法如下：

命中位置	分数
红靶子外环	10
红靶子中心	20
绿靶子外环	15
绿靶子中心	25
蓄力击中绿靶子中心	40

奖励一览

级别	合格点	奖励
入门	530	《最大斗气の书》其の四
一般	530	《最大斗气の书》其の五
发展	580	《最大斗气の书》其の六
皆传	690	《最大斗气の书》其の七

※特殊奖励：游戏中会出现同时三个靶的场景，此时蓄力，待三个靶子中心在同一直线上的瞬间放箭，如果成功“三连击”就会出现特写画面。

游戏心得：根据距离不同，弓箭放出时有一定的抛物线，上手会有些难度，需要适应。要达成合格点，最重要的是掌握“三连击”的技巧，然后熟悉关卡、注意避开障碍物，应该不成问题。关卡难度越高，靶子数量也越多，“三连击”的机会也增多，很容易手忙眼乱，保证合格的朋友必须判断取舍，舍小分保大分，拿高分的话就要对关卡流程了如指掌，才能提前判断、提前准备。

スイカ割り（砍西瓜）

8章宝藏院与役小褄对话事件后可进行的修行项目。游戏的玩法很简单，就是在西瓜飞来时按□键砍掉，不过根据砍的时机不同得点不同。

スイカ割り一览

修行项目	出现条件	习得技	报酬
热血基础锻炼	9章后	秘奥义剑・一流れ	アオダモの木切れ
热血应用锻炼	完成热血基础锻炼后	秘奥义剑・刚断	热血丹 高级
热血发展锻炼	10章，热血应用锻炼后	秘奥义剑・二天	赤樫の木切れ
热血特训《猪》の卷	8章役小褄对话事件后	秘奥义剑・枯叶微尘	热血丹
热血特训《蛇》の卷	10章，遥的事件后	秘奥义剑・缚解斩	热血丹 特选
热血特训《阿修罗》の卷	最终章，习得前面全部秘奥义剑，看过役小褄的信后）	秘奥义剑・燕落とし	神树の木切れ

《战场的女武神》是一款由世嘉推出的新概念策略角色扮演游戏，也是第一款真正意义上的次世代战棋游戏。其主创人员来自《樱大战》、《永恒的阿卡迪亚》等世嘉名作系列的开发团队，再加上高成本的投入，让本作的素质有了绝对的保证。游戏所展现出的打破传统的勇气为类型游戏的创新与发展提供了新的范本，即便你对"走格子"游戏不感兴趣，美不胜收的水彩画面，崎元仁大师的音乐，感人的剧情以及新颖的战斗系统，都能让你在《战场的女武神》中找到足够的兴奋点，丰富的系统点和收集要素也让游戏值回票价。作为PS3的独占作品和目前PS3上为数不多的纯正日式RPG，本作非常值得尝试和推荐。

PS3	战场的女武神	SEGA	策略角色扮演
	战场のヴァルキュリア		日版
	2008年4月24日	1人	7980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

通关时间：一周目25小时左右，全要素收集约50小时

文 胜负师 美编 NINA



女武神系统篇



基本操作

键位	书本模式	地图画面	移动状态	锁定状态
十字键	光标移动	光标快捷移动	角色移动	准星微调
左摇杆	光标移动	光标慢速移动	角色移动	准星移动
右摇杆	——	——	视角调整	——
○键	决定	决定	地形动作	武器或道具使用
×键	取消	取消	取消	取消
△键	调出菜单	调出菜单	详细情报	——
□键	章节选择	部队列表	武器切换	武器切换
L1键	向前翻页	——	迷你地图	切换锁定目标
R1键	向后翻页	——	进入锁定状态	切换锁定目标
L2键	向上切换标签	——	第一人称视角	——
R2键	向下切换标签	——	第一人称视角	——
L3键	——	——	——	回复剂使用对象切换
R3键	——	——	视角复位	——
START键	——	——	锁敌线表示	——

注：书本模式中，按△键调出的小菜单中包含了章节选择、标签(タゲ)选择、存档、设定、回到标题画面等选项。

书本标签

《战场的女武神》的游戏过程就像是在读一本历史书，而"书本模式"(ブックモード)等同于战斗以外的预览、选择和设定画面，可推进剧情、进入战争，其中的一些"标签"也有着特殊的功能。

内容选择 C

主模式选择画面，以书本左上角的标签C表示。书页上的一般图片为观看剧情，观看过的剧情可反复欣赏。选择战略地图则会进入战斗，一周目的流程战斗不能重复，二周目开始后方可反复挑战。



游击战斗 S

游击战斗可以说是游戏中的任务模式，以标签S表示。游戏中共有9场游击战并且有EASY、NORMAL、HARD三个难度可供选择。但在一周目时，游击战需要通过流程推进才能逐步开启，且必须到二周目才能选择HARD难度的游击战。因为游击战可随时、无限制地进行，因此通常用于练级和赚钱。攻略的最后部分是对游击战的深度研究，敬请留意。



训练开发 H

进入我方大本营的选项，以标签H表示，游戏进入第三章，第7小队正式成立后便会开启。其中涉及了装备、升级、队员编成、武器开发、隐藏要素等多项重要功能，是游戏过程中需要玩家经常出入的地方。接下来的内容中会对"训练开发"进行详细说明。

人物总览 P

游戏中出现的人物资料，以标签P表示。人物总览和隐藏要素有关，但收集全部人物资料并不容易。我方和敌方主要角色均有五段人物介绍，一些剧情相关角色有三段人物介绍，二周目时这些人物介绍一般都会出现。一些特殊角色的人物介绍出现方法与他们的身分有关，比如训练场教官需要全兵种等级均达到上限才会出现第三段人物介绍，学会全部队长指令可以让谜之绅士的第三段人物介绍出现。而人物总览中大部分角色是我方的队员，这些队员如在战斗中表现出色，之后去见记者，便能开启第二段人物介绍。二周目时，第二段人物介绍已开启的角色还可以开启第三段人物介绍。



兵器总览 W



游戏中出现的武器资料，以标签W表示。其中包括我方与敌方使用的步兵武器，但不包括所有的武器型号，另外还有各种战车的资料。兵器总览随流程逐渐丰富，因为与隐藏要素无关，因此不必太过在意。

博物总览 M

游戏世界观相关资料，以标签M 表示。对游戏中出现的国家、地名、宗教、制度、种族、专用名词等内容进行解释与说明，可让玩家进一步了解游戏的世界观和故事背景。这部分内容同样与隐藏要素无关。



勋章阅览 D



查看第7小队所获得的勋章，以标签D表示。在达成特定条件的情况下去见公主，便能取得相应的勋章。全部勋章共计20枚，在后面的"资料篇"部分会对所有勋章的取得方法进行解说。

战斗评价 S



战斗评价一览，以标签S 表示。这一标签需要到二周目才会开启，主要功能是用于查询各场战斗的评价等级，便于选关挑战尚未达成S级的关卡。评价等级右侧的数字表示战斗所耗费的回合数。

乐曲集 M

就是音乐欣赏模式，以标签M 表示，处在所有标签的最下方。这一标签与战斗评价相同，需要到二周目才会开启。

训练开发

游戏进入到第三章后，"训练开发"标签便会开启，其中共有8个选项的内容。除最后一项为返回书本模式外，其余7项均有重要功能。以下会简要介绍一下各部分功能，涉及数据资料相关内容，请参看"资料篇"。

第7小队宿舍

查看小队成员们的能力、数据、状态，并可以更换武器装备。武器的取得途径除了花费金钱开发，还有在战场上缴获的武器或是在参见公主时公主给予的褒奖，此类武器中的部分数据一般都高于当前可开发的武器。



作战指令室



对第7小队成员进行编成。可从后备队员中挑选出20位战士加入第7小队，其中5个主要角色不能更换。更换下来的队员会回到后备行列，随时能够重新应召入伍。后备队员会随流程逐步加入，也有少量的队员的出现条件比较特别。

城前大通

在这里可以见到随军记者，她除了会写一些战场报道，只要给她一定的资助，还会出现一些"断章"。断章是对剧情的补充，部分断章中有战斗，完成主要角色的断章，可令其原本为"－"号的"自身潜能"（パーソナルポテンシャル）觉醒。另外，如果队员在战斗中表现突出（出击1点、击破敌人2点、为队员回复2点、修理掩体2点、占领据点3点、救出濒死队员4点，合计5点即为表现突出），见过记者后，队员的第二段人物介绍就会开启，同时第3项或第4项"自身潜能"也会觉醒。



训练场

队员升级的场所。本作的升级系统很特别，在战斗过程中并不会升级，只是在胜利后会根据评价高低获得一定的经验值（EXP），在训练场消费经验值后才能升级，而且升级不针对个人，而是针对一个兵种的全体成员，各兵种等级上限为20级。升级后队员的基本能力会上升，并可以逐步学到4种"兵种潜能"（バトルポテンシャル），队长威尔金也可以习得更多的"队长指令"（オーダー）。

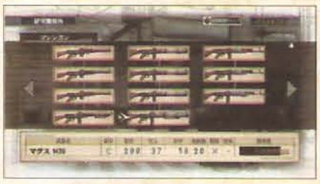


战没者墓地

在墓地会遇到"谜之绅士"，在这位老兵身上一共可以学到10项"队长指令"，其中一些指令还是挺有用的。学习这些队长指令，需要花费一定量的经验值，而且还得等流程推进到一定程度才能学习新的指令，最后一项"敌势情报收集要请"需在二周目才能学到。

研究开发所

开发武器装备的地方。可花费金钱对各兵种的专用武器、防具以及战车的各项能力进行开发。开发项目是随流程逐步开启的，因此手头的钱再多，也不能让开发提前进行。战车除了基本能力提升，还可以对部分能力进行模块组合，所有模块为矩形，在一个5×4或3×4的大矩形中填空，填入后模块的能力即可在战车上实现。



谒见之间

在这里参见公主殿下，达成特定条件的话，公主会给予第7小队一些武器奖励，或是颁发勋章。完成第10章开始的流程战斗，都可以获得一些武器奖励。而全勋章获得包括了游戏中的全部要素，只有完成所有的勋章收集，才算是将《战场的女武神》真正完美通关了。





阿莉西亚

兵种特征

游戏中共分6大兵种，其中战车是不能升级的，但可以通过研究改造来加强性能。除战车外，每场战斗最多派出8名步兵，兵种搭配对于战斗的成败十分关键，一起来来看看各兵种有什么特点吧。

侦察兵

迎击范围

武器道具：步枪、手榴弹、榴弹枪、小回复剂

侦察兵的AP量是全兵种中最多的，所以可以进行长距离的移动，并有迎击范围广，视野开阔的优点，容易发现隐藏的敌人。侦察兵使用的主武器是步枪，每次攻击发射5～7发子弹，其攻防能力都比较低，需要利用一些辅助手段。攻击方面，手榴弹的威力不俗。11级后升格为"侦察猎兵"，可以发射榴弹，对攻击力不足也有一定的弥补作用。战斗开始时，一般来说都是先动用侦察兵对战场情报进行收集；要追求高评价，也需要以侦察兵的行动为中心。说侦察兵是本作中最重要的兵种并不为过。



突击兵

迎击范围

武器道具：机关枪、手榴弹、火焰喷射器、小回复剂

突击兵的攻击力和防御力都比较突出，与其他兵种的步兵正面交锋时，突击兵的优势十分明显。突击兵的主武器是机关枪，一次可发射15～35颗子弹，火力异常强劲，一般步兵很难顶得住突击兵的一轮攻击。不过机关枪的命中精度低，有效射程短，需要与敌人接近才能发挥出威力。11级后升格为"突击猎兵"，可以使用火焰喷射器，范围攻击以及无视地形动作防御加成的特性令其在近战时更加生猛。在敌方步兵密集的场所，或是迎击敌方的进攻时，突击兵都能表现得十分抢眼。



硬件集结 特征集结 动作集结 攻略集结

对战车兵 迎击范围 不能迎击



武器道具：对战车枪、小回复剂

战车的天敌，能够在正面对战车造成伤害的惟一兵种，如果对准战车尾部的弱点，经常可以一击将战车摧毁。不过对战车兵只有3发炮弹，炮弹每过一回合可补充一发，而且命中率差，距离比较远的话，很容易射偏。对战车兵对手榴弹和榴弹的防御力特别高，只是这一兵种有不能反击、不能迎击的弱点，使其面对战车以外的其他步兵会比较吃亏。AP较少也让对战车兵不能行动自如，如果没有击破战车的需要，这一兵种在不少关卡中甚至没有出击的必要。

狙击兵 迎击范围 不能迎击



武器道具：狙击枪、小回复剂

狙击兵不能反击和迎击，但狙击枪的瞄准器具有放大功能，有效射程及攻击力均十分突出，百步之外便可取人首级，特别是在游戏中后期取得高命中率的狙击枪后，几乎每一颗子弹都能消灭一个敌人，只是狙击兵和对战车兵一样，也有3颗子弹的限制。这一兵种的主要用途是在远处将我军前进过程中可能会造成阻碍的敌兵消灭，或是清除对我方队员同样有很大威胁的敌方狙击手。狙击兵要尽量占领制高点，并不需要冲锋陷阵。

支援兵 迎击范围

武器道具：步枪、手榴弹、修理工具、大回复剂

体力、攻击力、防御力都非常低，并不适合与敌人进行正面对抗。不过支援兵有一些其他兵种所不具备的特技，比如回复步兵体力时，回复量非常大，而且是惟一可以对战车进行修理的兵种。至于拆地雷、修理掩体的指令是不消耗行动回数的，在一次行动中可以连续执行。而靠近队友时，可自动补充弹药，这一技能非常实用。虽然攻防能力低，但带着3颗手榴弹的支援兵与不能迎击的对战车兵和狙击兵对抗时还是有优势的。建议在战场上常备一个支援兵。



战车 迎击范围

武器道具：撤甲弹、强爆裂榴弹、机枪、烟雾弹、火焰喷射器

战车具有压倒性的火力与突破力，因为有装甲护体，一般的枪械无法对战车造成伤害，可作为移动掩体来保护我方步兵。战车的武器有对付敌方战车的撤甲弹，有对付步兵和用于迎击的机关炮，而具有一定攻击范围的大威力榴弹可将对战车兵以外的步兵一击毙命。シャムロック号还有专门对付密集步兵的火焰喷射器。



另外，战车还可以撞毁掩体，令掩蔽的敌兵失去保护屏障。需要注意的是，战车消耗CP比较多，而主角的战车被毁就会GAME OVER，所以一定要小心，别让尾部要害暴露在敌人眼前。

战场关键词

本作的战斗部分为半即时风格的回合制，与传统的战棋游戏相比系统设计得相当有新意，并有较强的战略性。如对系统不够了解，游戏难度会陡增。因此，请关注以下内容中对各系统点的讲解与分析。

地图画面

地图画面中的蓝圈为我方作战单位，红圈为敌方作战单位。只是敌方兵力分布并不是在一开始就全部显现出来的，需要双方足够接近时，在我方发现敌情后才会在地图上显示出来。但如果下一回合，敌人移出我方队员的视线范围之外，那么只会以问号标出大概位置，包括使用队长指令“敌势情报收集要请”也是如此。在地图画面可以查看敌我双方情报，可以使用队长指令，更重要的是可以存档，利用S/L（存档后反复读档以追求最佳结果的游戏进行方式），游戏的难度会大大下降。



骨干



在战场人物头像左上方有一个勋章标志的角色被称之为“骨干”（リーダー），其特性是每个骨干在战场上时均可增加己方1点CP值，但如果濒死或撤退，附加的CP值就会马上扣除。我方三个主要角色アリシア、ロージー、ラルゴ以及两个战车长ウェルキン和ザカ均为骨干角色。而敌人中一般都有多个骨干，干掉他们可以减少敌方的行动机会，所以他们是需要优先解决的对象。

CP

即行动值，地图画面上方的一排勋章即为CP，1个勋章代表1点CP，玩家发布的任何行动命令都需要耗费CP。

步兵行动一次消耗1点CP，战车每次行动消耗2点CP，使用队长指令会消费相应的CP点数。每个回合一开始CP可以得到回复，而本回合的CP没有全部用完，也可以选择提前进入下一回合，没有用完的CP可以累积至下一回合使用，但CP最多只能累积到20点，超过部分无效。

AP

表示作战单位的移动力。角色移动时，AP槽会慢慢减少，直至无法移动为止。攻击或回复动作本身不会消耗AP值，但一般情况下，一次行动只能攻击或回复一次。同一角色可以在一回合内连续行动，只是第二行动时，AP会减少到原先的70%，第三次是30%，第四次开始就只有固定50点AP可供移动了。因为没有用完的AP不能累积到下一次行动中，因此在安全的前提下，可以尽量把AP走完，以免造成浪费。

精英

敌方的エース即精英战士，这种敌人有特别的名字，而不是像一般大众脸那样以兵种名来称呼。敌方精英的能力一般都比较高，经常能回避我方的攻击，因此在攻击精英前最好先存档。打倒精英的好处是在过关后能够取得敌方的武器，而这也是一项比较重要的收集要素，请留意流程部分敌方精英的位置和击破方法说明。

回复



每回合开始时，步兵各作战单位会自动回复少量体力，如果在本方据点内，回复量会比较大；所有步兵身上都有回复道具，不但可以给自己回复体力，还可以为身边的队友回复；还有三种与体力回复相关的队长指令也可以利用。至于战车的HP，需要由支援兵用修理工具来回复。

死亡

步兵体力为0时，就会进入“濒死”状态，但此时并不是真正的死亡，我方队员接触濒死者或使用队长指令“卫生兵要请”可呼叫卫生员将伤员救出战场。如不理会濒死队员三回合以上，或濒死者被敌方接触，那么才会“阵亡”，此后的战斗中，该队员将无法再使用，到二周目阵亡角色才能够复活。三个主要角色アリシア、ロージー、ラルゴ只会撤退，不会阵亡。战车长ザカ没有濒死状态，会直接撤退；ウェルキン的战车被击破就会G A M E OVER。



移动状态

选定需要行动的作战单位后，会由地图画面进入作战画面。玩家会以第三人称视角控制作战单位进行移动，而此时，只有该作战单位才能够移动，敌我双方的其他单位都会原地待机。这是标准的战棋游戏系统，不同的是在一方行动时，对方并非完全静止不动，当进入对方作战单位的迎击范围时，会遭遇迎击。



索敌线

在移动状态下，移动单位头上会显示一种提示敌我双方关系的“索敌线”。“索敌线”为蓝色时，表示我方移动单位发现敌人，但敌人未发现我方；黄色线表示双方均发现了对方，但我方并没有进入敌方的迎击射程；红色线表示我方已进入对方的迎击范围，处于受攻击的危险状态；绿色线与红色线相同，只是因为敌人在装弹而暂时停止迎击。由敌人身后接近（索敌线为蓝色），发起出其不意的攻击时，可100％命中对方，对回避率高的敌人用背后偷袭会比较有效。





威尔金

连携攻击

当与队友站位比较靠近，且队友的兵种为侦察兵、突击兵或支援兵，而敌人也在队友的射程之内，使用主武器攻击就可以发动连携攻击，队友会用主武器给予火力支援，与相性高的队员发动连携攻击时效果更佳。连携的队友虽不能直击敌人的弱点，但连携火力的补充通常可以给予敌人致命的打击。连携最多可以由三人同时进行，对于使用了地形动作或防御力较高的敌人，连携攻击是将其击溃的一种不错的选择。注意，敌人也会使用连携攻击。



迎击

当一方的移动单位以移动状态进入对方可迎击兵种的迎击范围和射程之内时，所有满足条件的迎击单位都会向移动单位不停射击，但迎击使用的武器只能是步枪和机枪，且迎击的过程是自动的，不受控制，包括对普通枪械攻击无效的战车也会发动迎击。对方攻击或结束行动时，迎击会自动终止。迎击的规则对敌我双方都适用。



锁定状态



在移动状态中按R1键即可进入锁定状态。在锁定状态中，对方的迎击活动会停止，玩家可以放心地慢慢移动准星进行瞄准。此时还可按□键切换武器道具，以选择适合当前情况的攻击或回复行动。在本作中，玩家是可以放空枪或攻击己方队员的，攻击时要特别留意。

攻击情报

当把准星移至敌人身上时，画面上方中间位置会显示“攻击情报”。其中第一项“击破弹数”表示消灭该敌人的必要弹数，“发射数”为一次攻击的弹药发射数量，只有发射数大于等于击破弹数时，才能将敌人消灭，且前提是敌人不采取回避行动。如果击破弹数显示为问号，可能是与敌人的距离太远或攻击力太低，而对BOSS发动攻击时有时也不显示击破弹数。对人、对甲是表示对步兵和战车发动攻击时的效果，○为高效，△为一般，×为低效。“范围”一项○为具有范围攻击特性，×为无范围特性。



弱点

所谓弱点即作战单位的要害。



步兵的要害在头部，而战车的要害在尾部发蓝光的动力装置上，攻击命中弱点的话可以造成巨大伤害。当准星移至弱点处时，可以看到击破弹数明显降低。手榴弹、榴弹、火焰喷射器等武器的攻击不能造成弱点伤害，而步兵的一些地形动作可以使弱点暂时消失，攻击前需要进行确认。

命中

除了敌人的回避行动外，对攻击命中情况还有较大影响的是武器的“命中”能力等级。命中能力从低到高分为D、C、B、A、S五个等级，具体表现为准星的大小，等级越高，准星越小，最小时几乎就是一个点。如果准星大小超过目标弱点甚至是目标躯体的大小，那么攻击就有可能射偏。在命中能力比较低的情况下要避免射偏，一是要尽量接近目标，二是使用S/L大法。

兵种相克

由“兵种特征”部分不难看出，战车是最强大的作战单位，在与步兵交锋时占据很大优势，但同时与对战车兵之间又有着互克关系。对战车兵因为自身特点，在对抗其他步兵时基本处于劣势。另外四个兵种突击兵的攻击性、侦察兵的机动性、狙击兵射程和攻击力都可以独当一面，就算是攻防皆弱的支援兵也有一些其他兵种没有的绝活儿。所以这四个兵种之间没有简单的相克关系。

反击



在发动攻击后，如果对方回避，或没有将对方射杀，而对手的兵种又是侦察兵、突击兵或支援兵，只要攻击方处于对方的射程之内，那么被攻击的一方就会使用主武器发动反击，反击一般不会命中弱点部位。另外，若使用手榴弹或榴弹攻击，是不会被反击的。

地形动作

地形动作是指在特殊地形处可以做的特殊动作，比如在掩体旁或战壕中，步兵可以蹲下，蹲下状态的防御力上升，且头部不再成为要害。而在草丛中可以进入匍匐状态，匍匐除了也有防御力上升、没有头部要害外，而且很难被对方的移动单位发现，可以发动出其不意的攻击。敌人会经常利用地形给玩家造成麻烦，对付这些敌人可先用手榴弹或榴弹把他们炸成站立状态，再将其击毙。火焰喷射器无视蹲下和匍匐状态的防御加成，也可以利用。还有一种地形动作是爬梯子，站在梯子边就可以爬上爬下了。



据点

大部分关卡的胜利条件都是攻占敌方据点，了解据点的优势对玩家来说很有必要。在本方据点内的作战单位，其防御力会上升，每回合开始时，据点内的士兵可回复大量体力，弹药也会得到补充。接近军旗可以选择回后方待机，而每消耗1点CP，还可以在下一个回合我方据点内呼出一名士兵增援，这样便能调出当前战局中需要的兵种了。注意，在消灭敌方据点内的所有敌人后，接近军旗才会出现占领的选项。占领据点后，上一回合的敌方增援会被中止。



地雷

移动单位在行动中要注意地雷的存在。战场上的地雷分为两种，比较小的对人地雷和比较大的对战车地雷。对人地雷对步兵有效，可对除对战车兵外的其他兵种造成巨大伤害；而对战车地雷会对战车的履带造成损伤，履带HP为0时战车就无法移动。踩到地雷时地雷不会马上引爆，脚从地雷上移开时才会爆炸。支援兵接近或踩到地雷时可选择拆除地雷，而战车可以压过对人地雷将其引爆，这么做并不会有所损伤，这种简单粗暴的扫雷方式效率比较高。



特殊

“特殊”状态一共涉及对人攻击力、对甲攻击力、命中等级、防御力、体力5个内容，前四项有上升和下降之分，体力只有下降状态。上升和下降的特殊状态可以并存，效果可以相互抵消。上升型特殊状态主要由潜在能力、队长指令产生相应效果，下降状态主要由有异常状态效果的武器和负面潜能产生。另外有一种特别的SP状态，它并不提升人物的基础能力或数值，而是产生有利的特别效果，SP状态存在于一些潜能和队长指令中。





自身潜能

自身潜能（パーソナルポテンシャル）其实就是角色的一些性格特征，在人物资料中以字母P表示。每个队员均有3种或4种自身潜能，需要在“人物总览”中出现第二段人物介绍后自身潜能才会全部出现。在满足特定条件时就有一定几率发动的自身潜能大部分为正面效果，但同时也有一些潜能具有负面效果，负面效果比较严重的队员不适合经常使用。



兵种潜能

兵种潜能（バトルポテンシャル）是步兵各兵种所具有的职业技能，在人物资料中以字母B表示。每个角色可以习得4种兵种潜能，但队员之间的兵种潜能并不相同。兵种升级至特定等级就可以开启新的兵种潜能，这种潜能只有正面效果，具有强力潜能的角色通常会成为战斗主力。自身潜能和兵种潜能可以同时发动，但相同效果之间只取最大效果，不可叠加，且潜能效果一般只在一次行动中有效。



队长指令

消耗CP点数，从而得到特定效果的特别指令，可将其理解为《机战》中的“精神”。队长指令通过兵种升级习得，在谜之绅士处花费经验值可以学到10个特别的队长指令。队长指令如具有“特殊”状态效果，那么与潜能之间的相同效果只取最大效果，不可叠加，但队长指令的效果可以维持一个回合，其实用度非常高。活用队长指令是挑战高评价的关键。



评价

本作的过关评价系统十分特别，关卡评价等级从高到低分别为S、A、B、C、D，而评价高低只和过关使用的回合数有关，回合数越少，评价越高。消灭敌人的数量、我方是否有队员濒死或阵亡等其他因素都不会影响评价。过关后所得的经验值和金钱奖励会因评价高低产生较大差异，除此之外，消灭敌方骨干、精英和战车都可以获得一定量的经验值和金钱奖励，但额度远不如评价等级间的差异。全S级评价是一项十分重要的挑战内容，也是本作最基本的研究要点。



女武神资料篇

作为一款纯正的日式策略角色扮演游戏，本作有着十分丰富的数据资料内容，为方便各位玩家查找比对，所有数据资料都集中在了这一部分中。即便在开始游戏前大致浏览一遍，也可做到心中有数。需要注意的是，潜在能力列表中潜能名称后的序号在游戏中是不存在的，标上序号是为了让玩家在查找潜在能力的发动条件和效果时，能够按序号比对，这样会更加方便。

兵种升级所需经验值

LV	侦察兵	突击兵	对战车兵	支援兵	狙击兵
1	228	288	252	156	276
2	850	1074	939	581	1029
3	1838	2322	2031	1257	2225
4	3174	4010	3509	2172	3843
5	4852	6129	5363	3320	5874
6	6860	8666	7583	4694	8305
7	9196	11616	10164	6292	11132
8	11852	14971	13099	8109	14347
9	14824	18726	16385	10143	17945
10	18109	22875	20016	12390	21922
11	21705	27417	23990	14851	26275
12	25608	32347	28303	17521	30999
13	29813	37659	32952	20398	36090
14	34321	43353	37934	23483	41547
15	39129	49426	43248	26772	47367
16	44233	55874	48890	30265	53546
17	49634	62696	54859	33960	60084
18	55328	69889	61153	37856	66977
19	61314	77450	67769	41952	74223
20	—	—	—	—	—



罗姬

注：训练达到11级时，各兵种会升格为"猎兵"，此时各项基础能力以及AP上限都会有所提升。另外，侦察猎兵可以发射榴弹，而突击猎兵可以使用火焰喷射器。

等级与相关能力习得

LV	侦察兵	突击兵	对战车兵	支援兵	狙击兵
1	—	—	—	—	—
2	—	—	兵种潜能1	—	兵种潜能1
3	—	兵种潜能1	—	全力防御	—
4	兵种潜能1	—	兵种潜能2	兵种潜能1	—
5	—	全力攻击	—	—	精密射击
6	兵种潜能2	—	—	一齐防御	—
7	—	兵种潜能2	全力损伤	—	—
8	—	—	全力破坏	—	兵种潜能2
9	一齐回避	—	—	兵种潜能2	—
10	—	一齐攻击	—	—	一齐精密射击
11	猎兵	兵种潜能3/猎兵	兵种潜能3/猎兵	猎兵	猎兵
12	警戒进军	无效化攻击	—	解毒处置	—
13	—	—	—	—	兵种潜能3
14	兵种潜能3	—	回复リミット解除	兵种潜能3	—
15	—	—	—	—	贯通射击
16	—	应急处置	—	—	兵种潜能4
17	兵种潜能4	—	—	爆发リミット解除	—
18	—	兵种潜能4	—	—	急所攻击
19	集中射击	—	支援物资要请	—	—
20	—	—	兵种潜能4	兵种潜能4	—

全断章一览

断章名称	价格	追加位置	战斗	出现条件
エレット从军取材开始	1100	第3章与第4章之间	无	第4章开始时
ふるさとの味	3100	第5章与第6章之间	无	第6章开始时
ラルゴの情热	3500	第4章与第5章之间	有	第7章开始时
第七小队の特别休假	50000	第9章与第10章之间	无	第10章开始时
武器持たぬ战い	33200	第12章与第13章之间	有	第14章开始时
决别	—	第14章与15章之间	无	第14章结束时
觉醒の兆候	6120	第7章与第8章之间	有	第15章开始时
憎しみの果てに	23850	第10章与第11章之间	有	第15章开始时
战场に咲く花	37650	第13章与第14章之间	有	第15章开始时
谁がための宿命	100000	第11章与第12章之间	无	2周目12章开始时

队长指令一览

名称	CP	效果	习得方法
全力回避	1	我方1人回避能力上升	第3章进入训练所后
全力防御	1	我方1人防御力上升	支援兵LV3时习得
强制退避	1	我方1人脱离战场	战没者墓地(注1)
治疗要请	1	我方1人HP小幅回复	战没者墓地(注1)
全力攻击	1	我方1人对步兵攻击力上升	突击兵LV5时习得
精密狙击	1	我方1人射击能力上升	狙击兵LV5时习得
解毒处置	1	我方1人异常状态解除	支援兵LV12时习得
无效化攻击	1	我方1人攻击后不会被反击	突击兵LV13时习得
回复リミット解除	1	我方1人回复剂的回复量上升	对战车兵LV15时习得
卫生兵要请	1	我方1人濒死队员撤离战场	战没者墓地(注3)
爆发リミット解除	1	我方1人手榴弹的攻击力上升	支援兵LV17时习得
支援物资要请	1	我方1人弹药回复至最大值	对战车兵LV19时习得
一齐防御	2	我方全体防御力上升	支援兵LV6时习得
支援狙击要请	2	对敌方1个步兵造成一定的伤害	战没者墓地(注1)
全力损伤	2	我方1人对战车攻击力上升	对战车兵LV7时习得
一齐回避	2	我方全体队员回避能力上升	侦察兵LV9时习得
救护班要请	2	我方全体队员HP小幅回复	战没者墓地(注2)
一齐攻击	2	我方全体队员对步兵攻击力上升	突击兵LV10时习得
一齐精密狙击	2	我方全体队员射击能力上升	狙击兵LV10时习得
警戒进军	2	我方1人受迎击时伤害值减少	侦察兵LV12时习得
潜在能力觉醒	2	我方1人潜在能力发动率大幅提升	战没者墓地(注2)
贯通射击	2	我方1人的攻击不受敌人的防御力影响	狙击兵LV15时习得
集中射击	2	我方1人射击能力上升至最高	侦察兵LV19时习得
敌势情报收集要请	2	把所有敌人的位置在地图上标出	战没者墓地(注4)
全力破坏	3	我方1人对战车的攻击力大幅上升	对战车兵LV8时习得
支援榴弹要请	3	对一定范围内敌方步兵和战车造成伤害	战没者墓地(注2)
应急处置	3	我方1人的HP全回复	突击兵LV16时习得
急所攻击	3	我方1人的攻击伤害值与命中要害时相同	狙击兵LV18时习得
潜在能力集团觉醒	3	我方全体队员潜在能力发动率大幅上升	战没者墓地(注3)
支援爆击要请	6	对敌方所有步兵和战车造成一定伤害	战没者墓地(注3)

注1：从第4章开始到第8章，每章花费6500点经验值随机习得3项指令中的一种，直至都习得。
注2：从第9章开始到第13章，每章花费10000点经验值随机习得3项指令中的一种，直至都习得。
注3：从第14章开始到第18章，每章花费15000点经验值随机习得3项指令中的一种，直至都习得。
注4：在二周目时花费50000点经验值习得此项指令。

全勋章获得方法

编号	名称	获得方法
1	公国勋功章	完成第9章
2	ファウゼン解放战役军章	完成第10章
3	ナジアル会战役军章	完成第14章
4	ギルランダイオ要塞战役军章	第15章完成
5	公国名誉勋章	开始2周目
6	殊勋圣枪勋章	消灭敌方精英战士
7	殊勋青铜枪盾勋章	消灭敌人超过250个
8	殊勋白银枪盾勋章	消灭敌人超过500个
9	殊勋黄金枪盾勋章	消灭敌人超过1000个
10	折れた角勋章	我方有阵亡者出现(注1)
11	名誉战伤勋章	我方队员在战场上濒死
12	大翼兵团勋章	全兵种均达到20级
13	绊の翼メダル	人物总览全部完成(注2)
14	优秀指挥官勋章	队长指令全部习得
15	优秀武装兵团勋章	全部武器入手(注3)
16	优秀机甲兵团勋章	战车开发全部完成(注4)
17	ガリア战线记完成记念メダル	完成包括断章在内的全部章节
18	ランドグリーズ圣盾勋章	在没有死伤者的情况下获得胜利
19	ランドグリーズ圣枪勋章	短时间内获得胜利(一两个回合)
20	ロイヤル・ランドグリーズ勋章	全部战斗均取得S级评价(注5)

注1：阵亡者需要开启第二段人物介绍，不然无法取得此勋章。
注2：此勋章需要完成所有人物的三段介绍方能取得，是最费周折的一个勋章，因为二周目有新队员加入，所以最少要在开始三周目时方能取得这一勋章。
注3：全部武器包括所有在敌方精英身上缴获的武器以及公主奖励的武器。
注4：这个勋章需要将主角战车的最后三项强化都开发过至少1次。
注5：除基本流程的战斗外，还包括游击战斗三个难度以及断章的所有战斗。

褒奖获得武器一览

完成关卡	见公主时随机获得的奖励武器			
10章-1、10章-2、11章	ガリアン-1R	マゲス M1R	ランカー M1R	GSR-1R
12章、13章、14章	ガリアン-3R	マゲス M3R	ランカー M3R	GSR-3R
15章-1、15章-2	ガリアン-S1R	マゲス M10R	テイマー M01R	GSR-10R
16章、17章	ガリアン-S10R	マゲス M20R	テイマー M10R	GSR-20R
18章-1、18章-2	ガリアン-S20R	マゲス M30R	テイマー M20R	GSR-30R



全人物潜在能力

战车长

人名	自身潜能				兵种潜能			
●ウェルキン	自然好き(161)	大らかな心(046)	兄妹の绊(128)	爱しい气持ち(036)	/	/	/	/
●ザカ	金属好き(081)	フィーリング(026)	リーダーシップ(033)	ダルクス人の夸り(020)	/	/	/	/

侦察兵

人名	自身潜能				兵种潜能			
●アリシア	田舎育ち(120)	世话好き(117)	不思议な体(044)	ヴァルキュリア(008)	不可避射击(042)	救急アップ(084)	迎击耐性(142)	连续移动(092)
ムサード	自然儿(160)	フィーリング(026)	穴好き(131)	好战的(070)	不可避射击(042)	威力侦察(124)	见极め(080)	回避の极み(073)
ヒルメス	草原育ち(045)	女好き(098)	闭所恐怖症(040)	疲劳困惫(100)	隐密行动(140)	救急アップ(084)	回避率大アップ(075)	一点集中(136)
メルビル	砂尘アレルギー(110)	おしゃべり(011)	突击兵キラー(163)	气力充实(105)	回避率アップ(074)	救急アップ(084)	见极め(080)	连续移动(092)
チッド	金属嫌い(082)	男好き(095)	女好き(094)	目立ちたがり(094)	不可避射击(042)	夜间技能(134)	地雷不发(048)	回避の极み(073)
ワヴィ	きれい好き(012)	ダルクスの绊(019)	据点死守(087)	铁壁の守り(121)	回避率アップ(074)	威力侦察(124)	迎击耐性(142)	连续移动(092)
モントリィ	草原育ち(045)	尖端恐怖症(079)	せっかち(018)	/	回避率アップ(074)	暗杀技能(037)	见极め(080)	HP全回复(001)
ノーチェ	田舎育ち(120)	仲间意识(158)	腰痛持ち(132)	ウェルキン嫌い(010)	索敌(118)	救急アップ(084)	回避率大アップ(075)	一点集中(136)
ナンシー	草原育ち(045)	フィーリング(026)	穴好き(131)	ドジっ子(022)	隐密行动(140)	威力侦察(124)	地雷不发(048)	HP全回复(001)
レミィ	きれい好き(012)	おしゃべり(011)	隐れ上手(139)	/	不可避射击(042)	夜间技能(134)	迎击耐性(142)	回避の极み(073)
スージー	田舎育ち(120)	フィーリング(026)	突击兵にがて(122)	博爱主义者(041)	索敌(118)	救急アップ(084)	回避率大アップ(075)	HP全回复(001)
フロージア	砂漠育ち(111)	男好き(095)	プレッシャー(027)	/	回避率アップ(074)	夜间技能(134)	迎击耐性(142)	一点集中(136)
ユーノ	金属嫌い(082)	リーダーシップ(033)	闭所恐怖症(040)	ウェルキン好き(009)	隐密行动(140)	暗杀技能(037)	回避率大アップ(075)	连续移动(092)
チェリー	自然儿(160)	おしゃべり(011)	男好き(095)	ロージー好き(034)	不可避射击(042)	暗杀技能(037)	地雷不发(048)	回避の极み(073)
アイカ	花粉症(072)	フィーリング(026)	アドレナリン(004)	/	隐密行动(140)	夜间技能(134)	迎击耐性(142)	连续移动(092)

突击兵

人名	自身潜能				兵种潜能			
●ロージー	砂尘アレルギー(110)	胜ち气(116)	姊御肌(159)	平和の歌(102)	遮蔽射击(151)	不可避射击(042)	地雷不发(048)	连续攻击(090)
アレス	きれい好き(012)	夜目(135)	侦察兵キラー(152)	马鹿と烟(093)	近接战斗技术(083)	潜伏发现(106)	无力化攻击(126)	对人攻击の极み(057)
ケビン	金属好き(081)	闭所恐怖症(040)	优柔不断(144)	/	救急アップ(084)	特攻精神(119)	地雷不发(048)	连续攻击(090)
コビィ	田舎育ち(120)	リーダーシップ(033)	腰痛持ち(132)	アリシア嫌い(006)	对人攻击アップ(056)	不可避射击(042)	地雷不发(048)	起死回生(103)
サリナス	砂尘アレルギー(110)	女好き(098)	对战车兵キラー(059)	战车好き(148)	近接战斗技术(083)	潜伏发现(106)	对人攻击大アップ(058)	HP全回复(001)
ハンネス	自然儿(160)	帝国人嫌い(049)	勇猛果敢(143)	/	遮蔽射击(151)	特攻精神(119)	中距离战斗技术(156)	对人攻击の极み(057)
ミッコリ	金属好き(081)	悲观主义(039)	ジャム(014)	/	对人攻击アップ(056)	决死の觉悟(088)	中距离战斗技术(156)	起死回生(103)
ヴァイス	自然儿(160)	リーダーシップ(033)	逆境好き(096)	/	救急アップ(084)	不可避射击(042)	对人攻击大アップ(058)	连续攻击(090)
リィン	自然儿(160)	ダルクスの绊(019)	突击兵キラー(163)	勤勉(107)	遮蔽射击(151)	潜伏发现(106)	地雷不发(048)	HP全回复(001)
ウェンディ	金属好き(081)	引きこもり(138)	はぐれ者(024)	/	对人攻击アップ(056)	特攻精神(119)	地雷不发(048)	起死回生(103)
イーディ	田舎育ち(120)	パニック(025)	リーダーシップ(033)	ロージー嫌い(035)	近接战斗技术(083)	不可避射击(042)	对人攻击大アップ(058)	起死回生(103)
アイシャ	砂尘アレルギー(110)	パニック(025)	寂しがり屋(078)	スタートダッシュ(016)	救急アップ(084)	潜伏发现(106)	无力化攻击(126)	对人攻击の极み(057)
ジェーン	自然儿(160)	帝国人嫌い(049)	对战车兵キラー(059)	サディスト(013)	遮蔽射击(151)	决死の觉悟(088)	中距离战斗技术(156)	HP全回复(001)
ドロシー	金属好き(081)	贫弱な体(101)	あがり症(002)	/	对人攻击アップ(056)	特攻精神(119)	无力化攻击(126)	连续攻击(090)
ニィナ	田舎育ち(120)	据点死守(087)	对战车兵にがて(060)	战车嫌い(150)	救急アップ(084)	决死の觉悟(088)	对人攻击大アップ(058)	连续攻击(090)

对战车兵

人名	自身潜能				兵种潜能			
●ラルゴ	自然儿(160)	仲间想い(157)	豪放磊落(069)	野菜万岁(133)	救急アップ(084)	战车の天敌(146)	战车二重ダメージ(147)	弹药补充(047)
ヤン	花粉症(072)	男好き(095)	ラルゴ好き(031)	/	战车の敌(145)	更なる一发(066)	战车二重ダメージ(147)	对甲攻击の极み(054)
ニルス	都会っ子(051)	一匹狼(137)	据点死守(087)	女嫌い(099)	救急アップ(084)	身构える(115)	对甲攻击大アップ(055)	弹药补充(047)
セオルド	自然儿(160)	ダルクス人嫌い(021)	鸟目(097)	弱いものいじめ(109)	对甲攻击アップ(053)	战车の天敌(146)	毒物耐性(052)	战车破坏(149)
ウォルター	砂漠育ち(111)	悲观主义(039)	夜目(135)	自信过剩(162)	对甲攻击アップ(053)	身构える(115)	战车二重ダメージ(147)	弹药补充(047)
ヘクター	金属嫌い(082)	リーダーシップ(033)	寡兵好き(067)	/	战车の敌(145)	更なる一发(066)	对甲攻击大アップ(055)	战车破坏(149)
オードリィ	花粉症(072)	フィーリング(026)	仲间意识(158)	调达上手(050)	救急アップ(084)	战车の天敌(146)	毒物耐性(052)	对甲攻击の极み(054)
ロジーナ	砂尘アレルギー(110)	ダルクス人嫌い(021)	マッチョ好き(029)	/	对甲攻击アップ(053)	身构える(115)	毒物耐性(052)	战车破坏(149)
ヨーコ	都会っ子(051)	リーダーシップ(033)	ラルゴ嫌い(032)	/	救急アップ(084)	战车の天敌(146)	对甲攻击大アップ(055)	弹药补充(047)
エリシス	きれい好き(012)	据点死守(087)	侦察兵にがて(153)	スロースターター(017)	战车の敌(145)	更なる一发(066)	战车二重ダメージ(147)	对甲攻击の极み(054)

支援兵

人名	自身潜能				兵种潜能			
ヌッティ	金属嫌い(082)	夜目(135)	支援兵キラー(155)	ラッキー(030)	不可避射击(042)	爆药类取汲技能(038)	防御力大アップ(063)	连续行动(091)
ヘルバート	砂漠育ち(111)	あきらめ(003)	气分屋(104)	/	修理アップ(129)	反击耐性(165)	救急大アップ(085)	防御の极み(061)
カロス	金属好き(081)	寂しがり屋(078)	立ちすくみ(089)	/	不可避射击(042)	毒物耐性(052)	修理大アップ(130)	ノーダメージ(023)
ホーマー	きれい好き(012)	贫弱な体(101)	寂しがり屋(078)	マゾヒスト(028)	不可避射击(042)	毒物耐性(052)	救急大アップ(085)	防御の极み(061)
ターリス	砂尘アレルギー(110)	男嫌い(164)	女好き(098)	アリシア好き(005)	防御力アップ(062)	爆药类取汲技能(038)	修理大アップ(130)	连续行动(091)
ラミィ	金属好き(081)	あきらめ(003)	整备不良(154)	/	修理アップ(129)	反击耐性(165)	救急大アップ(085)	ノーダメージ(023)
ネーディレス	花粉症(072)	ダルクスの绊(019)	仲间意识(158)	しんがり(015)	修理アップ(129)	反击耐性(165)	防御力大アップ(063)	连续行动(091)
クローディア	都会っ子(051)	引きこもり(138)	アンラッキー(007)	/	防御力アップ(062)	爆药类取汲技能(038)	修理大アップ(130)	ノーダメージ(023)

狙击兵

人名	自身潜能				兵种潜能			
エミール	草原育ち(045)	フィーリング(026)	贫弱な体(101)	不屈(043)	射击アップ(112)	击ち落し(076)	急所射击(077)	弹药补充(047)
オスカー	草原育ち(045)	帝国人嫌い(049)	夜目(135)	小心者(127)	高所确保(065)	更なる一发(066)	射击大アップ(114)	鹰の目(141)
ツェザーリ	砂漠育ち(111)	ダルクス人嫌い(021)	狙击兵キラー(086)	高所恐怖症(064)	确实回避(108)	后方狙击支援(071)	射击大アップ(114)	鹰の目(141)
マリーナ	花粉症(072)	一匹狼(137)	夜目(135)	我が道を行く(125)	高所确保(065)	更なる一发(066)	贯通射击(068)	射击の极み(113)
キャスリン	草原育ち(045)	悲观主义(039)	仲间意识(158)	丸腰不安(123)	射击アップ(112)	击ち落し(076)	贯通射击(068)	弹药补充(047)

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

步兵装备—步枪

命中强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ガリアンー1	—	B	350	17	40	∞	5	×	—	初期装备
ガリアンー2	500	B	350	22	40	∞	5	×	—	第3章开发
ガリアンー3	2000	B	360	23	45	∞	5	×	—	第5章开发
ガリアンー4	4500	B	360	24	45	∞	5	×	—	第7章开发
ガリアンーS1	8000	B	380	25	50	∞	5	×	—	第8章中盘开发
ガリアンーS2	12500	A	380	26	52	∞	5	×	—	第10章开发
ガリアンーS3	18000	A	380	27	52	∞	5	×	—	第11章开发
ガリアンーS10	24500	A	400	27	56	∞	5	×	—	第13章开发
ガリアンーS11	32000	A	400	29	56	∞	5	×	—	第15章开发
ガリアンーS12	40500	A	400	31	56	∞	5	×	—	第16章开发
ガリアンーS20	50000	S	420	40	57	∞	5	×	—	第18章开发

火力强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ガリアンーA1	8000	B	360	26	51	∞	5	×	—	第8章中盘开发
ガリアンーA2	12500	B	360	28	53	∞	5	×	—	第10章开发
ガリアンーA3	18000	B	360	30	53	∞	5	×	—	第11章开发
ガリアンーA10	24500	B	380	34	57	∞	7	×	—	第13章开发
ガリアンーA11	32000	B	380	36	58	∞	7	×	—	第15章开发
ガリアンーA12	40500	B	380	38	58	∞	7	×	—	第16章开发
ガリアンーA20	50000	B	400	42	60	∞	7	×	—	第18章开发

特殊效果

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ガリアンーX1	8000	C	350	20	48	∞	5	×	防御↓	第8章中盘开发
ガリアンーX2	12500	C	350	21	48	∞	5	×	防御↓	第10章开发
ガリアンーX3	18000	C	350	22	48	∞	5	×	防御↓	第11章开发
ガリアンーX10	24500	C	360	25	54	∞	5	×	防御↓	第13章开发
ガリアンーX11	32000	C	350	26	54	∞	5	×	防御↓	第15章开发
ガリアンーX12	40500	C	360	27	54	∞	5	×	防御↓	第16章开发
ガリアンーX20	50000	C	380	35	55	∞	5	×	防御↓	第18章开发

特殊入手

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ZM Kar 1(g)	—	D	180	36	46	∞	5	×	—	第2章消灭铁壁スギュラー
ZM Kar 2(g)	—	C	180	39	51	∞	5	×	—	第7章消灭赤狮子カナザー
ZM Kar 3(g)	—	C	180	43	54	∞	5	×	—	第10章—1消灭铁人オザヴァルド
ZM Kar 4(g)	—	C	200	51	60	∞	5	×	—	第13章消灭常胜シーマ 弟
ZM Kar 5(g)	—	B	220	60	65	∞	5	×	—	15章—1消灭超人オザヴァルド
ガリアンー1R	—	A	350	32	60	∞	5	×	—	第10～11章公主褒奖
ガリアンー3R	—	A	350	35	62	∞	5	×	—	第12～14章公主褒奖
ガリアンーS1R	—	A	350	37	64	∞	5	×	—	第15章公主褒奖
ガリアンーS10R	—	S	350	40	67	∞	5	×	—	第16～17章公主褒奖
ガリアンーS20R	—	S	350	45	70	∞	5	×	—	第18章公主褒奖

步兵装备—火焰喷射器

通常武器

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
FF—1	—	A	90	130	44	∞	1	○	—	初期装备

火力强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
FF—2	10500	A	90	150	50	∞	1	○	—	第10章开发
FF—3	15400	A	90	200	52	∞	1	○	—	第10章中盘开发
FF—4	21000	A	90	250	52	∞	1	○	—	第12章开发
FF—5	27300	A	90	300	52	∞	1	○	—	第15章开发
FF—6	34300	A	90	350	52	∞	1	○	—	第15章中盘开发
FF—7	41900	A	90	400	52	∞	1	○	—	第17章开发
FF—8	50100	A	90	450	57	∞	1	○	—	第18章中盘开发

特殊效果

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
フォゲ 01	10500	A	90	130	46	∞	1	○	HP↓	第10章开发
フォゲ 02	15400	A	90	157	46	∞	1	○	HP↓	第10章中盘开发
フォゲ 03	21000	A	90	185	47	∞	1	○	HP↓	第12章开发
フォゲ 04	27300	A	90	212	47	∞	1	○	HP↓	第14章开发
フォゲ 05	34300	A	90	240	49	∞	1	○	HP↓	第15章中盘开发
フォゲ 06	41900	A	90	267	49	∞	1	○	HP↓	第17章开发
フォゲ 07	50100	A	90	350	54	∞	1	○	HP↓	第18章中盘开发

特殊入手

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
VB FW 1(g)	—	A	90	380	60	∞	1	○	—	第11章消灭ノナーンコフ中尉
VB FW 2(g)	—	A	90	500	70	∞	1	○	—	断章～武器持たぬ战い～消灭诸刃のカイチェ

潜在能力发动条件及效果

名称	发动条件和效果
HP全回复(001)	攻击过后HP回复到全满状态
●あがり症(002)	附近有多个敌人时不能移动
●あきらめ(003)	HP只剩一点时射击能力下降
アドレナリン(004)	AP一半以下时防御力上升
アリシア好き(005)	接近アリシア时回避能力上升
●アリシア嫌い(006)	接近アリシア时回避能力下降
●アンラッキー(007)	不能对敌人造成命中要害的伤害值
ヴァルキュリア(008)	HP在一半以下时各项能力上升
ウェルキン好き(009)	接近ウェルキン时射击能力上升
●ウェルキン嫌い(010)	接近ウェルキン时射击能力下降
●おしゃべり(011)	接近相性高的同伴时射击能力下降
●きれい好き(012)	在泥地上射击能力下降
サディスト(013)	攻击时对人攻击力上升
●ジャム(014)	攻击时弹药数减半，火焰喷射器除外
しんがり(015)	在我方回合最后一个行动可令攻击力上升
スタートダッシュ(016)	1～3回合中射击能力上升
●スロースターター(017)	战斗超过5回合时各项能力上升
●せつかち(018)	潜伏中防御力下降
ダルクスの绊(019)	接近ダルクス族人时防御力上升
ダルクス人の夸り(020)	接近ダルクス族人时攻击相关能力上升
●ダルクス人嫌い(021)	接近ダルクス族人时防御力降低
●ドジっ子(022)	无法填装弹药
ノーダメージ(023)	受到攻击时不会造任何伤害
●はぐれ者(024)	接近我方突击兵时回避能力下降
●パニック(025)	被敌人迎击时攻击力下降
フィーリング(026)	与相性高的同伴接近时攻击力上升
●プレッシャー(027)	在我方回合最后一个行动时射击能力下降
マゾヒスト(028)	HP一半以下时防御力上升
マッチョ好き(029)	接近对战车兵时回避能力上升
ラッキー(030)	被命中头部时为普通伤害值
ラルゴ好き(031)	接近ラルゴ时攻击力上升
●ラルゴ嫌い(032)	接近ラルゴ时攻击力下降
リーダーシップ(033)	接近同伴时防御力上升
ロージー好き(034)	接近ロージー时攻击力上升
●ロージー嫌い(035)	接近ロージー时攻击力下降
爱しい气持ち(036)	接近アリシア时各项能力上升
暗杀技能(037)	攻击没有发现自己的敌人时攻击力以及回避能力上升
爆药类取汲技能(038)	手榴弹的攻击力上升
●悲观主义(039)	HP一半以下时防御力下降
●闭所恐怖症(040)	在战壕等狭小的场所时攻击力下降
●博爱主义者(041)	无法攻击敌人
不可避射击(042)	敌人无法回避攻击
不屈(043)	HP只剩一点时射击能力上升
不思议な体(044)	攻击过后HP回复到全满状态
草原育ち(045)	在草地上时防御力上升
大らかな心(046)	附近有大量敌人时各项能力上升
弹药补充(047)	攻击结束后弹药回复到最大值
地雷不发(048)	踩到地雷时不引爆
帝国人嫌い(049)	与帝国兵接近时射击能力上升
调达上手(050)	弹药为0时回复到最大值
都会っ子(051)	在石路上防御力上升
毒物耐性(052)	异常状态无效
对甲攻击アップ(053)	对战车的攻击力上升
对甲攻击の极み(054)	对战车的攻击力最大幅度上升
对甲攻击大アップ(055)	对战车的攻击力大幅上升
对人攻击アップ(056)	对步兵的攻击力上升
对人攻击の极み(057)	对步兵的攻击力最大幅度上升
对人攻击大アップ(058)	对步兵的攻击力大幅上升
对战车兵キラー(059)	面对对战车兵时攻击相关能力上升
●对战车兵にがて(060)	面对对战车兵时攻击力降低
防御の极み(061)	防御力最大幅度上升
防御力アップ(062)	防御力上升
防御力大アップ(063)	防御力大幅上升
●高所恐怖症(064)	在高处时攻击力下降
高所确保(065)	登上高处时攻击力上升
更なる一发(066)	攻击过后回复一发弹药
寡兵好き(067)	与我方队员接近时射击能力上升
贯通射击(068)	发动攻击时无视对方防御力
豪放磊落(069)	HP为0时自动复活
好战的(070)	攻击过后对相同目标再次发动攻击
后方狙击支援(071)	附近没有人的情况下攻击力上升
●花粉症(072)	在草地上行走HP慢慢减少
回避の极み(073)	回避能力最大幅度上升
回避率アップ(074)	回避能力上升
回避率大アップ(075)	回避能力大幅上升
击ち落し(076)	居高临下攻击时攻击力和回避能力上升
急所射击(077)	命中的子弹均造成击中要害的伤害值
●寂しがり屋(078)	周围没有同伴时回避能力下降
●尖端恐怖症(079)	接近尖锐的物体时HP慢慢减少
见极め(080)	反击时造成命中敌人要害时的伤害值
金属好き(081)	接近金属物品时攻击力上升

注：●表示该潜在能力为负面效果

硬件集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

名称	发动条件和效果
●金属嫌い(082)	接近金属时HP慢慢减少
近接战斗技术(083)	接近敌人时射击能力上升
救急アップ(084)	小回复剂的回复量上升
救急大アップ(085)	大回复剂的回复量上升
狙击兵キラー(086)	攻击狙击兵时攻击相关能力上升
据点死守(087)	在据点内回避能力上升
决死の觉悟(088)	敌人进入迎击范围时攻防能力上升
●立ちすくみ(089)	受反击时回避能力下降
连续攻击(090)	攻击过后对相同目标再次发动攻击
连续行动(091)	一次行动中可以执行两次攻击或回复指令
连续移动(092)	AP为0时AP回复到全满状态
马鹿と烟(093)	在高处时攻击力上升
目立ちたがり(094)	发现5个以上的敌人时防御力上升
男好き(095)	与男性接近时射击能力上升
逆境好き(096)	受到迎击时攻击力上升
●鸟目(097)	在黑暗中射击能力下降
女好き(098)	与女性接近时射击能力上升
●女嫌い(099)	接近女性时射击能力下降
●疲劳困惫(100)	无法进行攻击
●贫弱な体(101)	AP一半以下时防御力下降
平和の歌(102)	接近ダルクス族人时各项能力上升
起死回生(103)	HP为0时自动复活
●气分屋(104)	不能执行攻击或回复指令
气力充实(105)	HP全满时回避能力上升
潜伏发现(106)	发现潜伏敌人的距离与侦察兵相同
勤勉(107)	一次行动中可以执行两次攻击或回复指令
确实回避(108)	被反击时一定会采取回避行动
弱いものいじめ(109)	附近有多名同伴时射击能力上升
●砂尘アレルギー(110)	在砂地上时HP慢慢减少
砂漠育ち(111)	在砂地上时回避能力上升
射击アップ(112)	射击能力上升
射击の极み(113)	射击能力最大幅度上升
射击大アップ(114)	射击能力大幅上升
身构える(115)	进入敌方迎击范围时防御力上升
胜ち气(116)	受到迎击时伤害减少
世话好き(117)	与相性高的同伴接近时各项能力上升
索敌(118)	发现敌兵时射击能力上升
特攻精神(119)	HP只剩一点时攻击力和回避能力上升
田舍育ち(120)	在泥地上时射击能力上升
铁壁の守り(121)	下蹲时防御力上升
●突击兵にがて(122)	面对突击兵时攻击力下降
●丸腰不安(123)	弹药为0时攻击力下降
威力侦察(124)	发现5个敌人以上时攻击力和回避能力上升
我が道を行く(125)	接近同伴时回避能力上升
无力化攻击(126)	攻击过后敌人不能反击
●小心者(127)	近接敌人时射击能力下降
兄妹の绊(128)	接近ダルクス族人时各项能力上升
修理アップ(129)	修理战车时的回复量增加
修理大アップ(130)	修理战车时的回复量大幅增加
穴好き(131)	在战壕等狭窄的场所攻击力上升
●腰痛持ち(132)	蹲下时防御力下降
野菜万岁(133)	在泥地或草地上时攻击力上升
夜间技能(134)	在夜晚视线范围与白天相同
夜目(135)	在黑暗的环境中射击能力上升
一点集中(136)	所有子弹集中攻击一点
●一匹狼(137)	接近同伴时回避能力下降
●引きこもり(138)	在据点中防御力下降
隐れ上手(139)	潜伏中防御力上升
隐密行动(140)	潜伏时防御力上升
鹰の目(141)	准星放大能力上升
迎击耐性(142)	受到迎击时伤害减少
勇猛果敢(143)	附近有多名敌人时射击能力上升
●优柔不断(144)	附近有多个敌人时射击能力下降
战车の敌(145)	接近战车时射击能力上升
战车の天敌(146)	接近2辆以上战车时攻击相关能力上升
战车二重ダメージ(147)	对战车的车体和履带同时造成伤害
战车好き(148)	接近战车时攻击相关能力上升
战车破坏(149)	对车体攻击造成命中要害时的伤害
●战车嫌い(150)	接近战车时攻击力下降
遮蔽射击(151)	蹲下状态时攻击力上升
侦察兵キラー(152)	面对侦察兵时攻击相关能力上升
●侦察兵にがて(153)	面对侦察兵时攻击力下降
●整备不良(154)	无法进行攻击
支援兵キラー(155)	攻击支援兵时攻击力上升
中距离战斗技术(156)	与敌人处于中距离时攻击相关能力上升
仲间想い(157)	附近有多名同伴时各项能力上升
仲间意识(158)	接近同兵种队员时回避能力上升
姊御肌(159)	与我方突击兵接近时命中率和攻击力上升
●自然儿(160)	在石路上防御力下降
自然好き(161)	身处大自然时各项能力上升
●自信过剩(162)	HP全满时回避能力下降
突击兵キラー(163)	面对突击兵时攻击相关能力上升
●男嫌い(164)	接近男性时射击能力下降
反击耐性(165)	受到反击时伤害值下降

步兵装备—机关枪

火力强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
マグス M1	—	C	200	20	40	∞	20	×	—	初期装备
マグス M2	500	C	200	21	40	∞	20	×	—	第3章开发
マグス M3	2000	C	200	22	45	∞	20	×	—	第6章开发
マグス M4	4500	C	200	23	45	∞	20	×	—	第8章开发
マグス M10	8000	C	200	25	50	∞	20	×	—	第9章开发
マグス M11	12500	C	200	26	51	∞	20	×	—	第10章中盘开发
マグス M12	18000	C	200	27	52	∞	20	×	—	第12章开发
マグス M20	24500	C	200	30	54	∞	20	×	—	第14章开发
マグス M21	32000	C	200	32	55	∞	20	×	—	第15章中盘开发
マグス M22	40500	C	200	34	56	∞	20	×	—	第17章开发
マグス M30	50000	C	200	37	58	∞	20	×	—	第18章中盘开发

特殊效果

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
マジックス M1	8000	C	180	20	47	∞	15	×	攻击↓	第9章开发
マジックス M2	12500	C	180	21	48	∞	15	×	攻击↓	第10章中盘开发
マジックス M3	18000	C	180	22	49	∞	15	×	攻击↓	第12章开发
マジックス M10	24500	C	180	25	51	∞	15	×	攻击↓	第14章开发
マジックス M11	32000	C	180	26	52	∞	15	×	攻击↓	第15章中盘开发
マジックス M12	40500	C	180	27	52	∞	15	×	攻击↓	第17章开发
マジックス M20	50000	C	180	30	54	∞	15	×	攻击↓	第18章中盘开发

弹数增加

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
T—MAG 1	12500	C	200	21	49	∞	25	×	—	第10章中盘开发
T—MAG 2	18000	C	200	22	50	∞	25	×	—	第12章开发
T—MAG 10	24500	C	200	22	52	∞	30	×	—	第14章开发
T—MAG 11	32000	C	200	23	53	∞	30	×	—	第15章中盘开发
T—MAG 12	40500	C	200	25	54	∞	30	×	—	第17章开发
T—MAG 20	50000	C	200	25	56	∞	35	×	—	第18章中盘开发

特殊入手

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ZM MP 1(g)	—	D	80	31	55	∞	20	×	—	第3章消灭不死身のタイラー
ZM MP 2(g)	—	D	80	33	57	∞	20	×	—	第5章消灭ノナーンコフ少尉
ZM MP 3(g)	—	C	120	35	58	∞	20	×	—	第8章第1战消灭不死身のタイラー
ZM MP 4(g)	—	C	120	40	59	∞	20	×	—	第14章消灭常胜シーマ 兄
ZM MP 5(g)	—	C	150	45	60	∞	20	×	—	第17章消灭不死身のタイラー
マグス M1R	—	C	200	28	58	∞	20	×	—	第10～11章公主褒奖
マグス M3R	—	C	200	31	59	∞	20	×	—	第12～14章公主褒奖
マグス M10R	—	C	220	33	60	∞	20	×	—	第15章公主褒奖
マグス M20R	—	B	220	36	61	∞	20	×	—	第16～17章公主褒奖
マグス M30R	—	B	240	40	63	∞	20	×	—	第18章公主褒奖

步兵装备—对战车枪

火力强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ランカー M1	—	C	600	120	850	3	1	×	—	初期装备
ランカー M2	700	C	600	125	900	3	1	×	—	第3章开发
ランカー M3	2450	C	600	130	950	3	1	×	—	第6章开发
ランカー M4	5110	C	600	150	1000	3	1	×	—	第8章开发
テイマー M01	8600	C	600	150	1100	3	1	×	—	第9章开发
テイマー M02	12900	C	600	150	1100	3	1	×	—	第11章开发
テイマー M03	17900	C	600	160	1200	3	1	×	—	第13章开发
テイマー M10	23700	C	600	190	1300	3	1	×	—	第15章开发
テイマー M11	30200	C	600	195	1350	3	1	×	—	第16章开发
テイマー M12	37300	C	600	195	1400	3	1	×	—	第18章开发
テイマー M20	45200	C	600	225	1500	3	1	×	—	第18章终盘开发

榴弹强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ランカーSH M1	12900	B	200	320	300	3	1	○	—	第11章开发
ランカーSH M2	17900	B	200	340	325	3	1	○	—	第13章开发
ランカーSH M10	23700	B	200	375	350	3	1	○	—	第15章开发
ランカーSH M11	30200	B	200	410	375	3	1	○	—	第16章开发
ランカーSH M12	37300	B	200	450	400	3	1	○	—	第18章开发
ランカーSH M20	45200	B	200	500	450	3	1	○	—	第18章终盘开发

特殊入手

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ランカー M1R	—	C	620	150	1000	3	1	×	—	第10～11章公主褒奖
ランカー M3R	—	B	620	200	1150	3	1	×	—	第12～14章公主褒奖
テイマー M01R	—	B	620	225	1300	3	1	×	—	第15章公主褒奖
テイマー M10R	—	B	620	250	1450	3	1	×	—	第16～17章公主褒奖
テイマー M20R	—	B	650	300	1600	3	1	×	—	第18章公主褒奖

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

步兵装备—狙击枪

命中强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
GSR—1	—	B	1000	70	50	3	1	×	—	初期装备
GSR—2	500	B	1000	75	55	3	1	×	—	第3章开发
GSR—3	2000	B	1100	80	65	3	1	×	—	第5章开发
GSR—4	4500	B	1100	85	65	3	1	×	—	第7章开发
GSR—10	8000	A	1200	90	70	3	1	×	—	第9章开发
GSR—11	12500	A	1200	95	72	3	1	×	—	第10章中盘开发
GSR—12	18000	A	1200	100	74	3	1	×	—	第12章开发
GSR—20	24500	S	1500	110	79	3	1	×	—	第14章开发
GSR—21	32000	S	1500	115	81	3	1	×	—	第15章中盘开发
GSR—22	40500	S	1500	120	83	3	1	×	—	第17章开发
GSR—30	50000	S	1800	130	86	3	1	×	—	第18章中盘开发

火力强化

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ブロンデル M1	8000	B	1000	100	72	3	1	×	—	第9章开发
ブロンデル M2	12500	B	1000	105	75	3	1	×	—	第10章中盘开发
ブロンデル M3	18000	B	1000	110	78	3	1	×	—	第12章开发
ブロンデル M10	24500	B	1200	130	85	3	1	×	—	第14章开发
ブロンデル M11	32000	B	1200	·135	88	3	1	×	—	第15章中盘开发
ブロンデル M12	40500	B	1200	140	91	3	1	×	—	第17章开发
ブロンデル M20	50000	A	1500	160	95	3	1	×	—	第18章中盘开发

特殊效果

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ブロンデル M101X	8000	B	700	80	60	3	1	×	命中↓	第9章开发
ブロンデル M102X	12500	B	700	82	62	3	1	×	命中↓	第10章中盘开发
ブロンデル M103X	18000	B	700	85	64	3	1	×	命中↓	第12章开发
ブロンデル M110X	24500	B	1000	95	69	3	1	×	命中↓	第14章开发
ブロンデル M111X	32000	B	1000	99	71	3	1	×	命中↓	第15章中盘开发
ブロンデル M112X	40500	B	1000	102	73	3	1	×	命中↓	第17章开发
ブロンデル M120X	50000	B	1200	115	76	3	1	×	命中↓	第18章中盘开发

特殊入手

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
ZM SG 1(g)	—	C	450	152	55	3	1	×	—	第6章消灭砂漠のマルヤ
ZM SG 2(g)	—	C	500	155	70	3	1	×	—	第8章第2战消灭狩师サイトリート
ZM SG 3(g)	—	C	500	158	75	3	1	×	—	第10章第2战消灭凶兽タバイスラー
ZM SG 4(g)	—	C	700	161	86	3	1	×	—	第12章消灭人狩りマシター
ZM SG 5(g)	—	C	780	183	91	3	1	×	—	第16章消灭不动のシュンター
GSR—1R	—	B	1250	135	92	3	1	×	—	第10～11章公主褒奖
GSR—3R	—	A	1500	140	94	3	1	×	—	第12～14章公主褒奖
GSR—10R	—	A	1500	145	96	3	1	×	—	第15章公主褒奖
GSR—20R	—	S	1800	150	98	3	1	×	—	第16～17章公主褒奖
GSR—30R	—	S	1800	170	100	3	1	×	—	第18章公主褒奖

步兵装备—手榴弹

名称	价格	命中	射程	对人	对甲	弹数	发射数	范围	特殊	取得方法
B型グレネード M1	—	B	90	250	300	1	1	○	—	初期装备
B型グレネード M2	300	B	90	275	325	1	1	○	—	第6章开发
B型グレネード M3	1900	B	90	300	350	1	1	○	—	第10章开发
B型グレネード M4	5300	B	90	350	375	1	1	○	—	第14章开发
B型グレネード M5	11100	B	90	400	400	1	1	○	—	第18章开发

队员加入条件

主要角色加入时机

战士长ウェルキン和侦察兵アリシア即男女主角是游戏一开始就加入的。突击兵ロージー和对战车兵ラルゴ为第三章时加入。战车长ザカ需要到第11章后才会加入。这些队员不会离开队伍，在战场上也不会死亡，只会撤退。但ウェルキン或アリシア的死亡会造成任务失败。

一般队员的加入

从第3章开始，陆续会有后备队员加入第7小队，但他们除了5个需要达成特殊条件才会加入的队员外，都是随机加入的。第3章一下子就会有30个左右的队员可供选择，之后每章会有少量新队员加入，直接全部出现为止。

特殊条件加入的队员

突击兵リィン：支援兵カロス自身潜能全部出现后，在战场上濒死一次，リィン就会加入。



狙击兵エミール：狙击兵オスカー自身潜能全部出现后，在战场上濒死一次，エミール就会加入。

对战车兵オードリィ：获得10枚勋章之后，オードリィ就会加入。

支援兵ヌッティ：当所持资金达到100万时，ヌッティ就会加入。

侦察兵ムサード：开始二周目时，老兵ムサード就会加入。

队员相性一览

战车长

人名	相性		
ウェルキン	アリシア	ユーノ	オードリィ
ザカ	リィン	ワヴィ	ネーディレス

侦察兵

人名	相性		
アリシア	ウェルキン	ノーチェ	ターリス
ムサード	コビィ	ニィナ	/
ヒルメス	/	/	/
メルビル	アレス	ニィナ	テッド
テッド	メルビル	ナンシー	チェリー
ワヴィ	ザカ	ネーディレス	/
モントリィ	ナンシー	ヤン	ヘルバート
ノーチェ	アリシア	ホーマー	/
ナンシー	テッド	モントリィ	エミール
レミィ	イーディ	チェリー	オードリィ
スージー	エリシス	ヌッティ	/
フロージア	サリナス	ウォルター	エミール
ユーノ	ウェルキソ	アイシャ	キャスリン
チェリー	ロージー	テッド	レミィ
アイカ	ヴァイス	ヨーコ	ターリス

突击兵

人名	相性		
ロージー	ラルゴ	チェリー	/
アレス	ヴァイス	メルビル	ヘクター
ケビン	カロス	ツェザーリ	/
コビィ	ムサード	ヨーコ	キャスリン
サリナス	イーディ	フロージア	オードリィ
ハンネス	ラルゴ	ジェーン	オスカー
ミッコリ	ドロシー	/	/
ヴァイス	アレス	アイカ	ヘクター
リィン	ザカ	カロス	/
ウェンディ	/	/	/
イーディ	サリナス	レミィ	ターリス
アイシャ	ユーノ	ヨーコ	クローディア
ジェーン	ハンネス	オスカー	/
ドロシー	ミッコリ	クローディア	/
ニィナ	ムサード	メルビル	ロジーナ

对战车兵

人名	相性		
ラルゴ	ロージー	ハンネス	ヤン
ヤン	ラルゴ	モントリィ	ウォルター
ニルス	/	/	/
セオルド	/	/	/
ウォルター	フロージア	ヤン	/
ヘクター	アレス	ヴァイス	ロジーナ
オードリィ	ウェルキン	サリナス	レミィ
ロジーナ	ニィナ	ヘクター	/
ヨーコ	コビィ	アイシャ	アイカ
エリシス	スージー	ホーマー	ラミィ

支援兵

人名	相性		
ヌッティ	スージー	ホーマー	ツェザーリ
ヘルバート	モントリィ	ラミィ	/
カロス	ケビン	リィン	/
ホーマー	ノーチェ	エリシス	ヌッティ
ターリス	アリシア	イーディ	アイカ
ラミィ	エリシス	ヘルバート	/
ネーディレス	ザカ	ワビィ	/
クローディア	アイシャ	ドロシー	/

狙击兵

人名	相性		
エミール	ナンシー	フロージア	オスカー
オスカー	ハンネス	ジェーン	エミール
ツェザーリ	ケビン	ヌッティ	/
マリーナ	/	/	/
キャスリン	コビィ	ユーノ	/



步兵装备-防具

战斗服

名称	价格	防御	特殊	取得方法
战斗服BD-1	—	0	—	初期装备
战斗服BD-2	500	1	—	第3章开发
战斗服BD-3	1400	2	—	第5章开发
战斗服BD-4	2500	3	—	第7章开发
战斗服BD-5	4400	4	—	第8章中盘开发
战斗服BD-6	4500	5	—	第10章开发
战斗服BD-7	5800	6	—	第11章开发
战斗服BD-8	7000	7	—	第13章开发
战斗服BD-9	8100	8	—	第15章开发
战斗服BD-10	9500	9	—	第16章开发
战斗服BD-F	10300	10	—	第18章开发

装甲服

名称	价格	防御	特殊	取得方法
装甲服AD-1	—	0	对榴弹效果	初期装备
装甲服AD-2	900	1	对榴弹效果	第3章开发
装甲服AD-3	2000	2	对榴弹效果	第5章开发
装甲服AD-4	2900	3	对榴弹效果	第7章开发
装甲服AD-5	4100	5	对榴弹效果	第8章中盘开发
装甲服AD-6	5400	6	对榴弹效果	第10章开发
装甲服AD-7	6400	7	对榴弹效果	第11章开发
装甲服AD-8	7600	9	对榴弹效果	第13章开发
装甲服AD-9	9000	10	对榴弹效果	第15章开发
装甲服AD-10	10100	11	对榴弹效果	第16章开发
装甲服AD-F	11900	13	对榴弹效果	第18章开发



伊莎拉

战车强化エーデルワイス号

◆车体强化

炮身强化	价格	效果	取得方法
保护炮身	1500	射程+200	第3章开发
硬撤甲弹	4200	对人+60、对甲+200	第4章开发
改良榴弹	7700	对人+120、对甲+50、爆风+10	第6章开发
强化机铳	11700	对人+13、对甲+9	第8章中盘开发
强化炮身	16300	射程+200	第10章开发
重战车机铳	21300	对人+12、对甲+7	第10章中盘开发
强化撤甲弹	26800	对人+60、对甲+200	第15章开发
强爆裂榴弹	32600	对人+130、对甲+50、爆风+20	第15章中盘开发
ラグナイト弾	38800	对人+60、对甲+300	第17章开发
大型强化炮身	45300	射程+100	第18章中盘开发
车体强化	**价格**	**效果**	**取得方法**
追加装甲	1700	车体HP+300、履带HP+200、履带防御力+50	第4章开发
リベット接合	7100	车体HP+100	第8章开发
强化车体	13800	车体HP+300、履带HP+200、履带防御力+50、AP+50	第11章开发
点溶接接合	21400	车体HP+100	第14章开发
前面溶接接合	29600	车体HP+100	第16章开发
装甲追加车体	34000	车体HP+300、履带HP+200、履带防御力+50	第18章中盘开发
装甲强化	**价格**	**效果**	**取得方法**
前面装甲	1200	车体防御力+30	第3章开发
压延钢材	3300	车体防御力+20	第4章开发
炮塔追加装甲	8600	车体防御力+30	第8章开发
表面特殊装甲	11800	车体防御力+20	第10章开发
ラグナイト钢材	19100	车体防御力+20	第15章中盘开发
硬化ラグナイト钢	27200	车体防御力+25	第16章开发
炮身追加装甲	31600	车体防御力+30	第18章中盘开发

◆移动及弱点强化

履带耐久度	价格	效果	格数	取得方法
スペア履带	1000	履带HP+50	1×1	第3章开发
スペア诱导轮	2900	履带HP+75	1×2	第8章开发
スペア履带一式	9200	履带HP+125	1×3	第12章开发
スペア驱动パーツ	12000	履带HP+225	2×3	第15章中盘开发
改良ブロックピン	—	履带HP+125	3×3	第12章消灭ブルールの铁犬
驱动构造	**价格**	**效果**	**格数**	**取得方法**
板バネ型	1000	履带防御力+10	1×1	第5章开发
コイル型	2500	履带防御力+15	2×1	第6章开发
强化型バネ	4300	履带防御力+25	3×1	第8章开发
强化コイル	6000	履带防御力+35	4×1	第9章开发
特殊钢板バネ	8000	履带防御力+45	2×2	第11章开发
ダブルコイル	10000	履带防御力+70	3×2	第14章开发
トーションバー	12000	履带防御力+100	3×2	第16章开发
强トーションバー	15000	履带防御力+150	4×2	第18章开发

弱点强化	价格	效果	格数	取得方法
硬放热板	1000	弱点耐性+50	1×1	第3章开发
钢铁放热板	2900	弱点耐性+70	2×1	第6章开发
硬钢铁放热板	5200	弱点耐性+130	3×1	第8章中盘开发
特殊钢铁放热板	8000	弱点耐性+200	2×2	第10章中盘开发
强化特殊钢放热板	11200	弱点耐性+300	3×2	第15章中盘开发
ラグナイト放热板	14700	弱点耐性+450	3×3	第18章中盘开发

◆攻击辅助

照准器	价格	效果	格数	取得方法
防弾バイザー	1000	射击+5	1×1	第3章开发
ペリスコープ	2900	射击+7	2×1	第7章开发
单眼式测距器	5200	射击+12	2×2	第10章开发
旋回ペリスコープ	8000	射击+16	3×2	第11章开发
ステレオ测距器	11200	射击+25	4×2	第18章中盘开发
弹道ギア计算机	—	射击+28	4×1	第15章第1战消灭扫除屋マッター
追加弹仓	**价格**	**效果**	**格数**	**取得方法**
追加弹仓	1000	弹数+1	1×2	第5章开发
后部追加弹仓	2000	弹数+1	1×3	第9章开发
炮后部追加弹仓	4000	弹数+2	2×3	第15章开发

战车强化シャムロック号

◆车体强化

车体组立法	价格	效果	取得方法
リベット接合	10000	车体HP+100	第11章开发
点溶接接合	26400	车体HP+100	第15章中盘开发
全面溶接接合	36000	车体HP+100	第18章中盘开发
钢材强化	**价格**	**效果**	**取得方法**
压延钢材	7500	车体防御力+20	第11章开发
特殊钢装甲	18500	车体防御力+20	第15章中盘开发
ラグナイト钢材	31300	车体防御力+30	第18章终盘开发

◆火力强化

撤甲弹强化	价格	效果	取得方法
硬撤甲弹	12000	对人+40、对甲+150	第11章开发
改良榴弹	17000	对人+110、对甲+50、爆风+10	第15章开发
强化机铳	20800	对人+13、对甲+6	第16章开发
强化撤甲弹	24000	对人+40、对甲+250	第18章开发
强爆裂榴弹	26900	对人+80、对甲+50、爆风+10	第18章终盘开发
机关炮强化	**价格**	**效果**	**取得方法**
リンクベルト	8300	对人+5、对甲+2	第14章开发
自动给弹装置	19100	对人+10、对甲+2	第18章终盘开发
火炎放射强化	**价格**	**效果**	**取得方法**
强火炎放射器	9000	对人+150、对甲+5	第14章开发
高热火炎放射器	18000	对人+110、对甲+5	第18章中盘开发

◆移动及弱点强化

履带耐久度	价格	效果	格数	取得方法
スペア履带	3500	履带HP+150	1×3	第14章开发
スペア诱导轮	7000	履带HP+300	1×4	第17章开发
驱动构造	**价格**	**效果**	**格数**	**取得方法**
板バネ型	3500	履带防御力+25	2×1	第11章开发
强化板バネ	10000	履带防御力+65	3×1	第16章开发
特殊钢板バネ	20000	履带防御力+100	3×2	第18章开发
弱点强化	**价格**	**效果**	**格数**	**取得方法**
钢铁放热板	6000	弱点耐性+300	2×2	第15章中盘开发
特殊钢放热板	20000	弱点耐性+550	2×2	第15章中盘开发

◆攻击辅助

照准器	价格	效果	格数	取得方法
ペリスコープ	6000	射击+5	1×1	第15章中盘开发
单眼式测距器	18000	射击+10	2×1	第18章
弹道ギア计算机	—	射击+15	3×1	断章～战场に咲く花～消灭轰牛のトヨルダ
追加弹仓	**价格**	**效果**	**格数**	**取得方法**
追加弹仓	3000	弹数+1	1×3	第15章开发
床下追加弹仓	6000	弹数+1	1×2	第17章开发





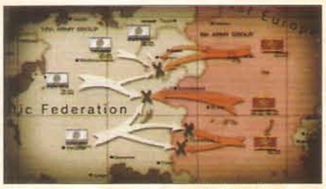
女武神流程篇

流程攻略部分分为剧情概要和战斗两部分，剧情概要出自玛娜之手，可基本满足因语言问题而无法了解游戏剧情的玩家的需要。而战斗部分的目标不仅仅是S级评价，我们不仅要追求以最少的回合数结束战斗，同时，还要在一周目尽量多地完成收集要素，包括击破所有的“精英”。二周目因继承全部等级、武器和能力，部分关卡的成绩还可提高，二周目的极限回合数打法也会一并奉上。（敬告：如在第一遍游戏时就参考以下流程攻略，游戏的乐趣会大减！）注：一周目攻略不刻意练级，所有游击战斗仅完成两个难度各一次；二周目攻略默认为等级、能力、开发等数据全满状态，没有特别说明的情况，均装备最强武器。



序章 开战

剧情概要



征历1935年，在一直以来都被君主制国家“东欧洲帝国联盟”和共和制国家联盟“大西洋联邦机构”两大势力所分割的欧洲大陆上，以争夺矿产资源“拉古奈特”为导火索的“第二次欧洲大战”爆发，整个欧洲大陆笼罩在战火之中。

拥有压倒性战力的帝国军为夺取丰富的拉古奈特资源，准备向位于帝国和联邦中间的中立国“高卢公国”发起攻击。在帝国军的强大攻势下，战火转瞬之间就将要烧到高卢境内，与帝国接壤的小镇布鲁尔的居民也因为恐慌纷纷离开了家园。

主人公威尔金·俊塔却在这个时候从大学回到了自己的故乡布鲁尔，并由于在湖边给鱼画素描而被布鲁尔警备队分队长的阿莉西亚误以为间谍抓了起来，好在威尔金的妹妹伊莎拉前来迎接哥哥，才解开了误会。此时，几名帝国侦察兵突然向村子发起攻击，阿莉西亚和威尔金拿起武器，干掉了帝国军。面对帝国军人尸体，阿莉西亚意识到和平即将彻底消失，战争已经开始了。她在布鲁尔的山丘上播下了雪绒花的种子，希望在回忆这场战争的时候可以想起，并不只有生命的消失，也有新的生命在这个时代诞生……



BATTLE ブルール遭遇战



敌方作战单位
1 帝国侦察兵
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵

胜利条件	敌方作战单位全灭
败北条件	ウェルキン死亡／アリシア死亡／超过20回合
目标回合	S级1回合／一周目1回合／二周目1回合

战前分析

非常简单教学关卡，第一次玩时建议留意一下教学内容。游戏开始时，手中的步枪命中率低，攻击时要靠近敌人。

一周目攻略



准备： 我方队员位置固定，CP固定为3点，无须准备。

1-1： 移动我方任意一名队员，靠近3号侦察兵后举枪攻击其头部，便可将其消灭；

1-2： 用同样方法移动该名队员两次，干掉另外两个敌人即可。

第1章 布鲁尔防卫战

剧情概要

回到家后，威尔金见到了已经很久没见的女佣马莎，马莎已经怀上了第五个孩子，看起来非常精神。阿莉西亚也带来面包来威尔金家拜访，原来战争开始前她在面包房工作，开战之后才加入了警卫队。

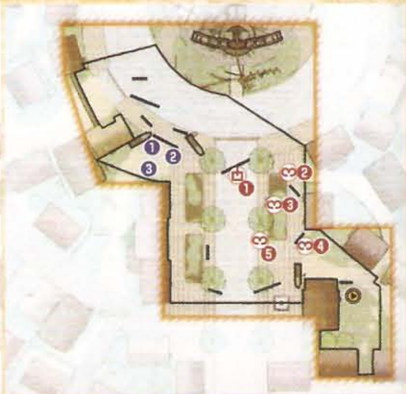
在威尔金的家里，阿莉西亚看到了威尔金的父亲——第一次欧洲大战的英雄俊塔将军过去的照片，并了解到了伊莎拉和威尔金并不是亲兄妹，伊莎拉其实是过去和俊塔将军一起战斗的技师的女儿，由于父母早早因事故去世才被俊塔将军收养。

在威尔金将阿莉西亚送回家的路上，威尔金提到自己并不想成为军人，而是想成为一个教师，他从小就喜欢花草、昆虫，大自然教会了他很多东西，而他想以自己的方式来保卫祖国。

此时，帝国的轰炸机飞到了布鲁尔上空，炸毁了布鲁尔的象征“父子风车”，数量众多的战车和敌军也如潮水一样涌入了布鲁尔，向居民发起无情的攻击。

BATTLE ブルール防卫战





敌方作战单位
1 帝国侦察兵(リーダー)／蹲下
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵
4 帝国侦察兵
5 帝国侦察兵／蹲下
6 帝国侦察兵

敌方作战单位
1 帝国战车
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵
4 帝国侦察兵
5 帝国侦察兵

胜利条件	敌方リーダー击破→ウェルキン到达目标地点
败北条件	ウェルキン死亡／アリシア死亡／超过20回合
目标回合	S级2回合／一周目2回合／二周目2回合

战前分析

这一场战斗分为两个阶段，应该说也属于教学关卡，第一阶段是要击杀敌方的一名骨干，第二阶段敌方出动战车。我方兵种限制，所以就算二周目也无法与之对抗，男主角走到地图上标注的特定位置就算过关，整体来说十分简单。但要注意男主角移动的路线，以防被战车迎击火力击毙。

一周目攻略

准备： 我方队员位置固定，CP固定3点，无须准备。

1-1： 女主角向北移动，不必管路上的普通侦探兵，用手榴弹秒杀蹲在沙包后的敌方骨干就会进入第二阶段的战斗。

2-1： 在敌方战车出动后，男主角由战车后侧绕行，并直冲东南角指定位置即可过关。

第2章 布鲁尔撤退战

剧情概要

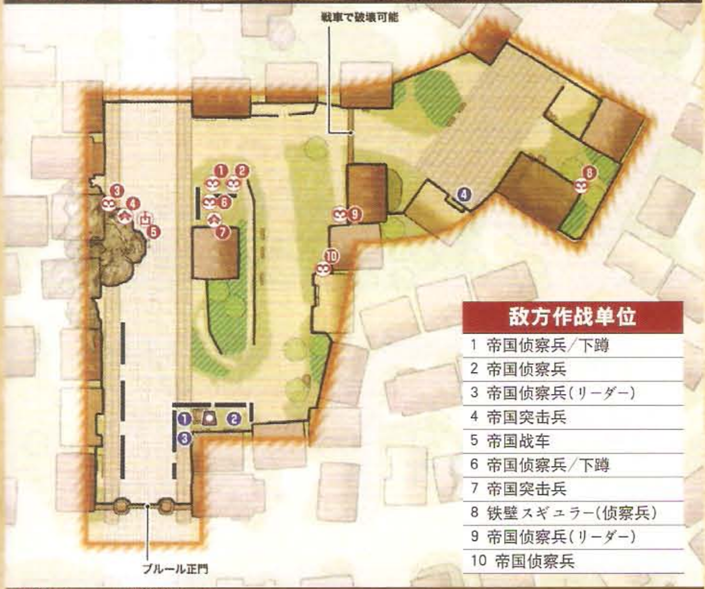


两名帝国军闯入了威尔金家中，家里只有伊莎拉和即将分娩的马莎两个人。帝国军发现了伊莎拉是达鲁库斯人便辱骂她。而伊莎拉趁隙掏出了藏在家里的长枪与两名帝国军对峙。

此时，威尔金赶回家中砸晕了一名帝国军，另一名帝国军也被伊莎拉的子弹击中。眼看着马莎就要分娩，布鲁尔很快就会被帝国军占领，伊莎拉将威尔金带到了仓库里，将自己的父亲为俊塔将军所造的战车“优雅之白号”交给了威尔金。威尔金利用强大的战车突破了敌军的包围网，将伊莎拉、阿莉西亚和马莎都带出了战场。

受到了帝国奇袭的布鲁尔不到两个小时就被帝国轻松占领，曾经被绿色环绕的布鲁尔，如今却只是一片被火焰所包围的废墟，亲眼目睹了熟悉的人们在面前死去，阿莉西亚不禁泪流。威尔金则以动物可以共存来鼓励阿莉西亚，说出了自己守护祖国的方法——学习自然科学并了解动物共存的原理，推动人类的生活，并将其传授给孩子，彻底消除战争本身。而此时，马莎也顺利诞下了一个孩子，就像阿莉西亚所说的那样，战争中不光有死亡，也有新生。阿莉西亚终于打起了精神，和威尔金下定决心，总有一天会回到这里。

BATTLE ブルール撤退战



敌方作战单位
1 帝国侦察兵／下蹲
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵(リーダー)
4 帝国突击兵
5 帝国战车
6 帝国侦察兵／下蹲
7 帝国突击兵
8 铁壁スギュラー(侦察兵)
9 帝国侦察兵(リーダー)
10 帝国侦察兵

胜利条件	敌方战车击破
败北条件	ブルール正门被破坏／ウェルキン死亡／アリシア死亡／超过20回合
目标回合	S级3回合／一周目3回合／二周目3回合

战前分析

这一关同样分为两个阶段。一开始由女主角和两个警卫队员守门，城门HP为2100点，战车每次对其伤害为500点，步兵的手榴弹为95点，因此一定可以撑至第三回合我方战车出现，女主角不要去和敌方突击兵硬碰硬。我方战车出现后，要注意在一个回合内干掉敌方精英和战车。这名精英的位置比较隐蔽，在一周目很容易遗漏。

一周目攻略

准备：我方队员位置固定，CP固定为4点，无须准备。

1-1：所有队员都不行动，直接结束本回合。敌方行动时，战车只会攻击城门，而部分敌人会冲上来送



死。

2-1：我方同样不行动，直接结束回合。敌方的反应与上一回合差不多。

3-1：我方战车出现后先撞毁前方的木栅栏，再将左侧的9号侦察兵击毙。

3-2：移动女主角两次，去东北角右找精英战士铁壁スギュラー，用手榴弹干掉他，过关后可以得到敌方步枪ZM Kar 1(g)一把。

3-3：移动我方战车至敌方战车身后，攻击其弱点两次，便可结束战斗。

第3章 巴塞尔市街地战

剧情概要

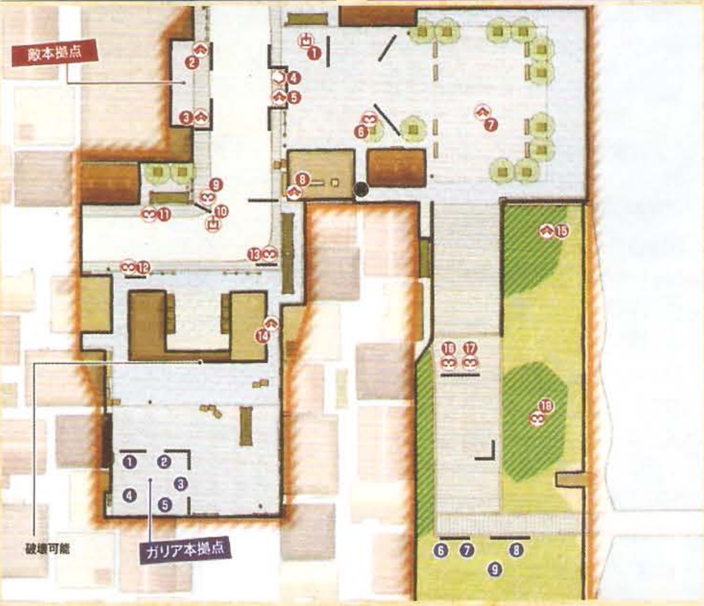


布鲁尔沦陷后，根据帝国军高卢侵略部队总司令马克斯米兰的计划，帝国军继续以战车为主的师甲军团向高卢发动攻击，陆续控制了高卢东部的几个重要据点。

形势陷于危难之中的高卢公国制定了鼓励普通民众加入义勇军共同抗敌的“国民皆兵制度”，随着布鲁尔幸存者一同撤离到首都兰多古利兹的威尔金、阿莉西亚和伊莎拉也报名加入了义勇军，他们被中队长巴罗多分到第7小队，威尔金任队长，阿莉西亚任中士，伊莎拉则继承了父亲的事业成为了技师。在军队中，威尔金还见到了以前的同学法尔迪奥，现在他是第1小队的队长。此外，还有一名名叫埃莱特的女性从军记者也加入了军队中打算奔赴前线。但是，由于威尔金的资历尚浅，伊莎拉又是达鲁库斯人，第7小队的另外两名成员拉尔格·波泰尔和罗姬一直对巴罗多的任命有所不满，在正式战争的开始之前，队伍内部的矛盾已经渐渐开始萌发出来。就在这未来还不甚明了的情况下，第7小队接到了第一次的战斗任务，攻占首都近郊的重要据点，巴塞尔大桥。

BATTLE ヴァーゼル市街地战

敌方作战单位
1 帝国战车
2 帝国突击兵
3 帝国突击兵(リーダー)
4 帝国支援兵／下蹲
5 帝国突击兵
6 帝国侦察兵
7 帝国突击兵(リーダー)
8 帝国突击兵
9 帝国侦察兵
10 帝国战车(リーダー)
11 帝国侦察兵
12 帝国侦察兵
13 帝国侦察兵(リーダー)
14 帝国突击兵
15 不死身のタイラー(突击兵)／匍匐
16 帝国侦察兵／下蹲
17 帝国侦察兵
18 帝国侦察兵／匍匐



HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭/超过20回合
目标回合	S级1回合/一周目1回合/二周目1回合

战前分析

本关开始“训练开发”部分开放，一定要将支援兵升至3级以习得队长指令“全力防御”，其余兵种升级以侦察兵为主。敌方总部附近的敌人相对比较密集，但依然可以利用队长指令强行突破。至于躲在草丛里的精英战士防御力非常高，一定要先把他炸成站立状态再将其消灭。

一周目攻略

准备：首轮CP固定为9点，左侧至少配置一名侦察兵，其余兵种配置随意。

1-1：我方战车向前移动，向右前方第二块草地中间位置发射榴弹，可将隐蔽在草丛内的不死身のタイラー炸出。

1-2：移动右侧的侦察兵或突击兵至不死身のタイラー附近，用手榴弹将其灭杀，过关后可获得敌方机关枪ZM MP 1(g)一把。

1-3：对左侧侦察兵使用队长指令“全力防御”，之后不管敌方火力直冲敌方总部。

1-4：敌方总部内有两个突击兵，接近后行动两次攻击敌人头部便可将敌人清除。



断章 埃莱特从军取材开始

剧情概要

英雄的儿子威尔金，与威尔金出生在同一个地方的阿莉西亚，这两个人的组合激起了埃莱特身为记者的强烈兴趣，再加上拉尔格·波泰尔、罗姬对威尔金的不满，第7小队中充满了戏剧性的种种发展让更是让她兴奋不已。在对第7小队队员采访的过程中，埃莱特也得知了一些关于队员们之前的事情：拉尔格与巴罗多队长是第一次欧洲大战时的战友；罗姬在参加义勇军之前是一名在酒吧唱歌的歌手；而队长威尔金，则是一名出人意料的有趣男人，不管怎么样，对于第7小队今后的发展，埃莱特也充满了兴趣与好奇。



第4章 “春之岚”作战

剧情概要

由于伊莎拉是传说中引起了“达鲁库斯灾难”的达鲁库斯人后裔，所以痛恨达鲁库斯人的罗姬很快就和伊莎拉发生了冲突，虽然威尔金试图阻止他们的争吵，但是罗姬和拉尔格完全不打算听从这个没什么资历的队长的命令。于是威尔金与他们打了一个赌：为了证明自己的能力，威尔金要在48小时之内夺回巴塞尔大桥，如果作战失败就辞去队长的职务，同时，如果作战成功的话，罗姬和拉尔格以后就要听从威尔金的指挥。

第二天一早，威尔金就通过“优雅之白号”隐蔽地通过河水，潜到了敌军的岗哨，并将对岸的哨兵消灭，以信号弹通知所有队员乘坐小船赶来，成功地占据了敌军在河岸设置的基地并夺回了巴塞尔大桥。

此后，威尔金又成功地指挥第7小队击破了碍事的敌军分队，让向城镇供应野菜的道路恢复了畅通，拉尔格和罗姬终于对自己的队长产生了信任，决定遵守约定听从威尔金的指挥。



BATTLE ヴァーゼル桥夺还战



敌方作战单位

编号	单位	编号	单位	编号	单位
1	帝国侦察兵/下蹲	7	帝国对战车兵	14	帝国战车(リーダー)
2	帝国突击兵/下蹲	8	帝国侦察兵/下蹲	15	帝国侦察兵(リーダー)
3	帝国战车	9	帝国突击兵(リーダー)	16	帝国侦察兵
4	帝国侦察兵/下蹲	10	帝国战车	17	帝国侦察兵/增援
5	帝国战车(リーダー)	11	帝国对战车兵	18	帝国突击兵/增援
6	帝国狙击兵	12	帝国战车	19	帝国突击兵/增援
		13	帝国突击兵	20	帝国对战车兵/增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	超过10回合/ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭
目标回合	S级2回合内/一周目1回合/二周目1回合

战前分析

本章一开始，“训练开发”中又多出了“城前大通”和“战没者墓地”选项。此后注意每场战斗后都要来见记者，以开启表现突出的队员的第二段人物介绍，开启后就可以换上其他队员了。另外，占领敌方据点是最快捷的出现人物介绍的方式，因此这项工作尽量不要让我方的リーダー角色去完成。本章战斗的场地虽然比较大，但如果只以占领敌方总部为目标，无视敌人的存在，那么还是可以很快完成任务的。只是因为一周目时我方能力还不够强大，所以要注意回复。

一周目攻略

准备：配置リーダー角色令使CP达到7点以上，且至少配置一名侦察兵。

1-1：对我方侦察兵使用“全力防御”，之后尽量走近路接近西北角的敌方总部。

1-2：第二次行动离总部较近时使用回复剂，可抵消一路上的体力损失，之后存档以防万一。

1-3：敌总部内有一个突击兵、一个侦察兵，两人均处于蹲下状态。用手榴弹炸突击兵，再将其射杀。

1-4：在敌方总部旗杆下攻击侦察兵，需要攻击两次才能将其击倒。之后占领总部即可。

断章 拉尔格的热情

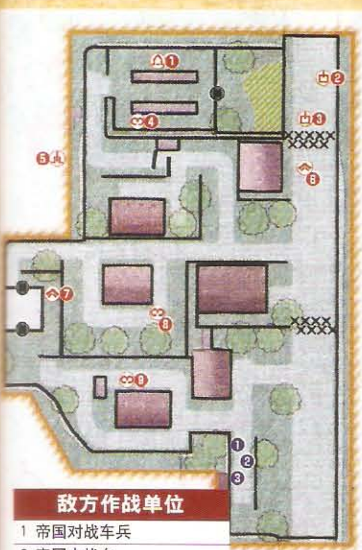
剧情概要

为了让市场食品价格恢复正常，威尔金决定了下一个目标：将运输野菜的路线从帝国军那里抢夺回来，出人意料的是，拉尔格在这次的作战中对“野菜”表现出了惊人的热情。在顺利打退敌军之后，拉尔格才告诉威尔金，他的老家是经营农庄的，所以拉尔格从小就是在野菜的包围中长大，对农作物充满了感情，同样喜欢植物与自然的威尔金与他相谈甚欢。



硬件集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

BATTLE 野菜输送路确保作战



战前分析

这个断章要到第7章时才会出现。这场战斗只能派出三名队员，ウェルキン和ラルゴ是固定的，另一人最好是派出リーダー角色增加CP。由于任意一人死亡都会GAME OVER，因此行动时要小心一些。一周目时ラルゴ必须绕到东北角，居高临下攻击敌方战车弱点方可，而对战车兵的移动力较低，3个回合难免。至于二周目，则是利用S/L发动潜能，这样才能让1回合过关成为可能。

敌方作战单位
1 帝国对战车兵
2 帝国中战车
3 帝国中战车
4 帝国侦察兵
5 帝国机关铳座
6 帝国突击兵(リーダー)
7 帝国突击兵
8 帝国侦察兵
9 帝国侦察兵(リーダー)

胜利条件	击破两辆敌方战车
败北条件	我方步兵濒死/ウェルキン死亡/超过20回合
目标回合	S级3回合内/一周目3回合/二周目1回合



一周目攻略

准备： 两名角色是固定的，第三人配置ロージー使CP增至4点。

1-1： ロージー和ラルゴ各移动两次至塔楼下方，路上干掉9号侦察兵和7号突击兵，回合结束。

2-1： ロージー行动两次，清除沿途的两个杂兵，与ラルゴ一同移动至机关铳座正对面的掩体处。

3-1： ラルゴ不管其他敌人，从楼梯上至上方草坪，之后向左前方移动。

3-2： 存档后攻击下方战车尾部弱点，如没有命中就读档，两次攻击解决两辆战车后过关。

二周目攻略

准备： 第三人配置具有兵种潜能"对甲攻击の极み"或"战车破坏"的对战车兵。

1-1： 每次行动时对战车兵必须发动"对甲攻击の极み"或"战车破坏"，未发动则读档。移动至右前方路障右侧角落，此时看不到前方有战车。

1-2： 向对面右数第二个路障偏上方发射炮弹，如直射命中可将战车一击必杀。如未命中，请读档微调攻击方向。

1-3： 向对面右数第五个路障偏上方发射炮弹，以摧毁另外一辆战车，可能还是需要多次S/L，命中即可过关。

第5章 库罗丁森林之战

剧情概要

在夺回了巴塞尔大桥后，正规军趁隙向中部开始进军，而义勇军则接到命令向着南方前进，摧毁建设在库罗丁森林中的帝国军补给基地，以切断帝国军在中部地区的补给。

当义勇军向着森林进发的同时，帝国军侵略高卢总指挥基地中，三名主要指挥官贝尔霍多·古兰高尔、拉迪·耶伽、赛尔贝莉雅·布莱斯以及马克斯米兰也正在计划着接下来的行动，巴塞尔大桥的意外失守也让他们有所警戒。由于威尔金对生物学的造诣，第7小队很快就在容易迷路的森林中发现了通往补给基地的通道，并一举取得了战争的胜利。

在森林中，除了听罗姬说起战争之前自己是在酒吧唱歌的歌手之外，阿莉西亚还捡到了一只失去母亲的小猪，并决定将它作为第7小队的队员之一带回了基地。

BATTLE クローデンの森の戦い



敌方作战单位	
1 帝国侦察兵(リーダー)	11 帝国侦察兵(リーダー)/下蹲
2 帝国对战车炮	12 帝国突击兵
3 帝国突击兵	13 帝国对战车兵
4 帝国突击兵(リーダー)	14 帝国对战车兵
5 帝国突击兵	15 帝国中战车(リーダー)
6 ノナーンコフ少尉(突击兵)	16 帝国突击兵(亲卫队)/增援
7 帝国侦察兵/下蹲	17 ヴォルフ(BOSS)/增援
8 帝国突击兵	18 帝国突击兵(亲卫队)/增援
9 帝国侦察兵(リーダー)/下蹲	19 帝国突击兵(亲卫队)/增援
10 帝国对战车炮	20 帝国突击兵(亲卫队)/增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	我方总部被占领、我方步兵全灭、ウェルキン死亡、超过20回合
目标回合	一周目2回合/二周目1回合

战前分析

本章战斗在一周目有一定难度，敌方有BOSS战车和多名突击兵守卫总部，用侦察兵正面猛冲基本行不通。而且本关的精英战士也是突击兵，用侦察兵比较难对付。而想要减少回合数，使用侦察兵的战术大方向不变，除了时常存档，另外还会用到十分巧妙的身后偷袭，这样就可以无视战车的存在了。

一周目攻略

准备： 配置全部リーダー角色，在上方最右侧配置两名侦察兵。

1-1： 对最右侧的侦察兵A使用"全力防御"，向东前进时注意避开地雷。

1-2： 在遇到两个突击兵时，攻击4号突击兵头部将其射杀，此处可能需要S/L。

1-3： 在接近基地侧面的铁门时，注意右侧的5号突击兵，在进入他视线前可将其射杀。

1-4： 敌方增援出现后，过房子右转，在右侧房子和铁丝网之间找到ノナーンコフ少尉，他的回避率很高，用S/L将其射杀，过关后可以得到敌方机关枪ZM MP 2(g)一把。

1-5： 如果此时侦察兵A体力过少，可考虑回复一次，躲在墙后不要探出头。

1-6： 移动侦察兵B，在身后将3号突击兵消灭，到达侧门处时躲在原本5号突击兵所在角落，这样做是为了不让敌人冲到门口拦截侦察兵B。此后结束本回合。

2-1： 侦察兵B由侧门进入，不要向敌战车方向移动，而是走正门的右侧，在房子和铁丝网间有两堆木头，侦察兵B用手榴弹炸掉木头。

2-2： 对侦察兵A使用"全力防御"，然后从清除了木头后出现的通道接近敌方总部。总部内有四个敌人，左侧两个背对我方，因此不会迎击。

2-3： 侦察兵A贴着左侧的墙壁射杀一名普通突击兵，身体不要探出墙壁，不然会受到敌方战车的猛烈攻击。



2-4：用手榴弹炸飞右侧蹲着的9号侦察兵，再补一枪将其消灭。

2-5：进入敌方总部内，此处是战车的迎击死角，由身后将两个突击兵(亲卫队)爆头再占领总部即可。

二周目攻略

准备：配置リーダー角色令首轮CP达到8点以上，在左侧配置一名有“连续移动”潜能的侦察兵。

1-1：对左侧侦察兵使用“潜在能力觉醒”、“全力防御”、“警戒进军”后存档。

1-2：避开地雷，直冲敌方基地，但两次行动中至少要发动一次“连续移动”，才能到达敌方总部前。

1-3：实行三次攻击将总部内的三个敌人消灭，之后占领总部即可。

断章 故乡的味道

剧情概要

为了庆祝胜利，在闲暇时间里，阿莉西亚给威尔金烤了很多好吃的面包，原来阿莉西亚也有个平凡的梦想，就是成为一个面包师，虽然现在她还没有取得面包师资格，但是阿莉西亚决定在战争结束之后就去参加考试并开一间属于自己的面包店。



第6章 沙漠的遭遇战

剧情概要



为了调查在巴里亚斯沙漠的遗迹附近驻扎的帝国军情报，义勇军又来到了荒凉的沙漠之中。据罗姬的说法，这里之前并不是沙漠，而是在遭遇了很久之前的“达鲁库斯灾难”之后文明才完全被消灭，形成了一片荒凉广袤的不毛之地。

在沙漠中，队员们看到了一座瓦尔基里人建筑的遗迹，这时，在法尔迪奥的解释下，阿莉西亚才明白了这个大陆上流传已久的传说究竟是怎么回事。瓦尔基里是几千年之前，在欧洲历史上突然出现的古代民族，由于拥有当时的文明程度所无法想像的高科技，而被人们认为是拥有神之力的民族。瓦尔基里人出现之后，立刻对当时在欧洲大陆上肆虐的达鲁库斯人发起了攻击并结束了他们的统治。自此之后，失败的达鲁库斯人遭到了欧洲大陆人民的共同讨伐，沦落为最底层的劳动者，长久以来被迫从事着开采拉古奈特矿石的工作，被人们所摒弃。

但奇怪的是，之后瓦尔基里人突然从历史中彻底消失了，没有任何历史书记述了他们消失的原因，只剩下了一些建筑物，仍然证明着他们曾经存在于历史之中，现在在沙漠中找到了这个遗迹，简直让大学时研究考古的法尔迪奥激动万分。

但是阿莉西亚和法尔迪奥所不知道的是，现在赛尔贝莉雅和马克斯米兰正在遗迹之中查看碑文。碑文上记载着“可以烧尽大地的圣枪”现在正被封存在首都兰多古利兹中。

BATTLE バリアス砂漠の战い

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	我方总部被占领、我方步兵全灭、ウェルキン死亡、超过20回合
目标回合	S级3回合内／一周目1回合／二周目1回合

战前分析

如果一周目想在这一关消灭精英，那么一般打法都是2回合结束战斗。因为本关一开始有10点CP，使用侦察兵从起点到达总部和精英士兵处，都至少需要走5步，而且要走两点间的直线，不然AP也很可能不够用。也就是说这关需要两个侦察兵分别向两个方向行动。但在不增加防御力的情况下，至少有一个侦察兵无法突破火力网，在中途就会被击倒。如果使用队长指令增加防御力，又会出现一人无法移动到位的情况。不过只要利用特定角色的自身潜能，还是有可能实现一周目1回合过关的。二周目不必去杀精英，1回合过关完全没有难度可言。

一周目攻略

准备：配置全部リーダー角色，在3号和4号位配置两名侦察兵，左侧必须是自身潜能全部出现的アイカ。

1-1：アイカ向右斜向移动，AP一半以下时必须发动自身潜能“アドレナリン”，AP用尽时回复体力并存档。

1-2：向前移动一点后会起风沙，向总部军旗方向前进途中必须发动“アドレナリン”，同样进行回复并存档。



1-3：发动“アドレナリン”后进入敌总部，用手榴弹攻击总部内的3号突击兵，之后存档。

1-4：另一名侦察兵向东北角移动，因为路上的敌人都攻击过アイカ，所以脸的朝向改变了，侦察兵不会受到致命打击，但也要注意回复体力。

1-5：第二次移动时将战壕中的8号突击兵干掉，他的攻击比较有威胁。

1-6：第四次移动到断墙右侧时向总部内的突击兵开枪，目的是让他转向，这样他就会背对アイカ。

1-7：第五次移动可以在断墙背面找到砂尘のマルヤ，将其消灭可以在过关后得到敌方狙击枪ZM SG 1(g)一把。

1-8：アイカ干掉突击兵，移动两次后便可占领敌方总部。

敌方作战单位
1 帝国战车
2 砂尘のマルヤ(狙击兵)
3 帝国突击兵(リーダー)/下蹲
4 帝国战车
5 帝国突击兵/下蹲
6 突击兵击兵(リーダー)/下蹲
7 帝国战车
8 帝国突击兵
9 帝国对战车兵
10 帝国狙击兵/下蹲
11 帝国狙击兵
12 帝国突击兵(リーダー)
13 帝国突击兵/下蹲
14 帝国对战车兵(リーダー)/下蹲
15 帝国对战车兵
16 帝国突击兵
17 帝国侦察兵(リーダー)
18 帝国对战车兵
19 帝国突击兵
20 帝国侦察兵
21 帝国狙击兵/增援
22 帝国突击兵/增援



第7章 巴里亚斯的决战

剧情概要

威尔金、阿莉西亚和法尔迪奥也进入了遗迹之内，遗迹四周刻了很多瓦尔基里人使用的古代欧洲文字，还好法尔迪奥能看懂少许，看到了上面记载着关于“达鲁库斯灾难”的事实。



在距离现在的很多年之前，达鲁库斯人是在欧洲大陆各地广泛分布的民族，他们由于利用了拉古奈特能源而获得了强大的力量，并利用这股邪恶的力量，烧毁了100个都市，夺去了数以百万计的人类与

家畜的生命，这段被鲜血与杀戮所染红的历史，就是所谓的达鲁库斯灾难。

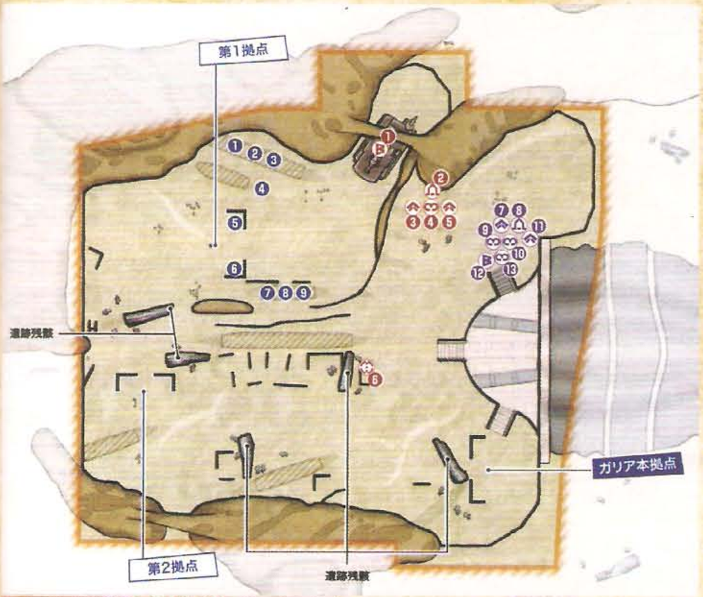
为了看看遗迹还有什么重要的资料，阿莉西亚推开了挡在遗迹正厅上的一堵螺旋形的大门，进入了遗迹内部的螺旋阶梯。

但是，就在遗迹内部，三人遇到了正要离开的马克斯米兰和赛尔贝莉雅。阿莉西亚举枪想要制服马克斯米兰，然而赛尔贝莉雅却浑身发出幽蓝色的气流，以惊人的气势阻止了阿莉西亚的行动。

最后，两方决定为了避免破坏遗迹，在沙漠中举行一场面对面的较量。

马克斯米兰指挥的大型战车让第7小队陷于苦战，但最终还是找到了战车的弱点将其破坏。但此时，拥有瓦尔基里血统的赛尔贝莉雅化身成为了女武神指挥作战，巨大的力量完全震撼住了义勇军士兵，虽然赛尔贝莉雅最终仅是掩护马克斯米兰撤退而没有全力奋战，但是这巨大的力量却在队员的心中留下了深深的刻印。

BATTLE 砂漠のマクシミリアン战



敌方作战单位	
1 ゲルビル(BOSS)	7 帝国突击兵(亲卫队)/增援
2 帝国对战车兵	8 帝国对战车兵(亲卫队)/增援
3 帝国突击兵	9 帝国侦察兵(亲卫队)/增援
4 帝国侦察兵	10 赤狮子カナザー(侦察兵)/增援
5 帝国突击兵	11 帝国突击兵(亲卫队)/增援
6 帝国狙击兵	12 セルベリア(BOSS)
	13 帝国侦察兵(亲卫队)/增援

胜利条件	敌方巨大战车击破
败北条件	我方总部被破坏/ウェルキン死亡/我方总部被占领/超过20回合
目标回合	S级9回合内/一周目9回合/二周目4回合

战前分析

这是一周目第一个真正有难度的关卡，有不少玩家曾卡在这一关。但只要对这一战的流程比较熟悉，合理安排兵力和移动，那么就会简单很多。首先要了解，巨大战车的击破方法是先清除战车周边的6门机关炮，当BOSS走到特定位置使用主炮攻击断墙后，它的三个弱点就会显示出来，打掉一个弱点后，另外的弱点会缩回去。玩家还要再制造两座断墙，让BOSS再次露出弱点。再打掉两个弱点后，敌方女武神的增援部队会从东北角出现，女武神几乎刀枪不入，且射程极远，对我方步兵可一击必杀，但她对我方战车并不会造成伤害，因此，战车的掩体作用要充分发挥。由于巨大战车的移动方式是固定的，因此一周目最少也要9回合才能通过这一关。注意我方战车不要在巨大战车的行进路线上挡着，这样会浪费回合数。二周目可以利用特殊武器的特殊性能，将回合数缩减到4回合。



一周目攻略

准备：配置全部リーダー角色，在上方和左侧据点内一共配置三四名对战车兵，一名支援兵，下方配置突击兵和侦察兵。

1-1：突击兵将南面的6号狙击手击毙，面朝有敌方多名步兵的山路，形成迎击之势。

1-2：另一名突击兵调整面朝方向，两名突击兵形成交叉的迎击火力。

1-3：我方战车的一次攻击加上对战车兵再攻击一次，或对战车兵攻击三次，可消灭一门机关炮。但注意每次攻击前要存档，以免射歪。第一回合干掉一两门即可。

2-1：第二和第三回合，消灭敌方剩余步兵后，并出动战车和对战车兵，清光所有机关炮。

2-2：第二和第三回合，侦察兵向我方第二个据点方向移动，分两次用手榴弹将第二据点上方和右侧的两堵断墙炸倒，之后躲在我方总部内。

4-1：巨大战车攻击断墙后露出破绽，三名对战车兵由左、右、后三面的楼梯爬上巨大战车，把三个弱点的HP都削减到较低水平后，再摧毁右侧弱点。

6－1：巨大战车第二次露出弱点时，除一名对战车兵外，所有步兵移动至地图最左侧中上部的一座直角断墙的背面。

6-2：打掉左侧弱点后，敌方女武神的援军出现，援军中有敌方精英赤狮子カナザー。

7-1：第七和第八两个回合要保证我方战车不死，可用支援兵回复，但要注意用战车挡住女武神的射击线路。



7-2：第七和第八回合中用战车清除女武神以外的敌方援军，包括赤狮子カナザー，这样过关后就能取得敌方步枪ZM Kar 2(g)一把。

9-1：第九回合，巨大战车的弱点终于又露出来了，躲在墙后的对战车兵出动，打掉BOSS后方的弱点。

9-2：之后用战车和对战车兵随意攻击BOSS本体都可以造成一定伤害，攻击十来次便可将巨大战车击破。

二周目攻略

准备：配置全部リーダー角色，配置四名对战车兵，其中一名拥有“对甲攻击の极み”的对战车兵装备榴弹炮ランカ－SH M20。

1-1：二周目我方能力与装备都强了数倍，清除步兵和机关炮都非常轻松。

4－1：巨大战车第一次露出弱点后，给装有榴弹炮的对战车兵使用队长指令“贯通射击”，每次攻击前存档，每次攻击前均需发动“对甲攻击の极み”。

4-2：由侧面楼梯爬上巨大战车，向三个弱点的中间位置发射榴弹，三次攻击可将三个弱点同时打爆。榴弹的攻击点比较微妙，建议每次攻击后另存一个档，确认一下是否三个弱点都被命中了。

4-3：三个弱点同时摧毁后女武神出现，但此时依然为我方行动，集中火力将巨大战车击破便可只用4回合过关。

特别攻略：敌方女武神击倒

特别准备：除照一般攻略配置兵种外，需专门配置一名具有潜能“对人攻击の极み”或“决死の觉悟”的突击兵，并装备火焰喷射器VB FW 2(g)。

特别行动：女武神出现并靠近后，突击兵先躲在掩体或战车后避免不必要的损伤，之后使用队长指令“无效化攻击”、“急所攻击”和“贯通射击”，经常S/L，以发动增加攻击力的潜在能力。靠近女武神后用火焰喷射器攻击，可以看到原本应该无敌的女武神体力有所损伤。因为“无效化攻击”的效果，女武神并不会反击，突击兵十分安全。十来次攻击后，女武神被烧死，但对游戏进程并无影响。突击兵中アレス打女武神最具优势，“侦察兵キラー”与“对人攻击の极み”一起发动，7次就能把女武神干掉。第13章中出现的敌方女武神可以用同样方法击倒。

硬件集结
特征集结
动作集结
攻略集结

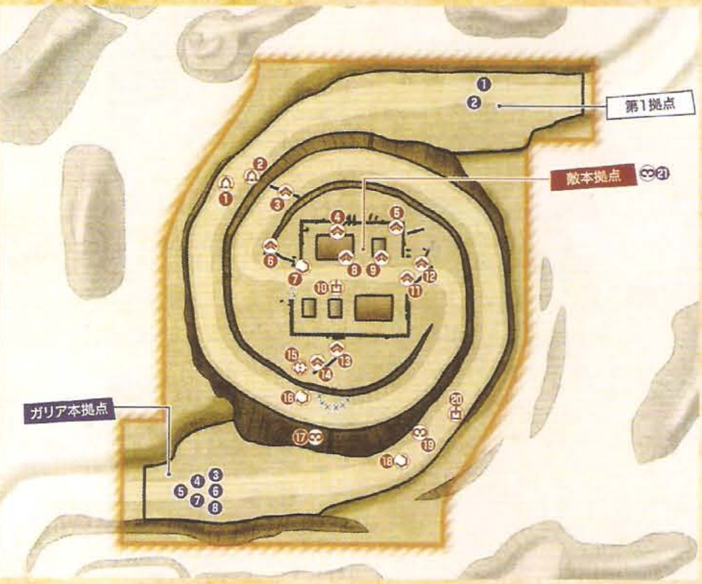
断章 觉醒的征兆

剧情概要



在巴里亚斯沙漠中，分散着诸多小规模的帝国军据点，他们形成了一个相互支援的体系，以通常的打法攻击很难以应付，于是巴罗多队长将义勇军分成了许多小队，分散开来同时对所有的敌军据点进行攻击，让他们自顾不暇，无力相互支援，这次的战争很快就取得了胜利，但是阿莉西亚却在战斗中受了一点轻伤。回到基地后阿莉西亚就在会议室中休息，前来探望队员们的法尔迪奥却在无意中看到一股蓝色的光流就像有生命般环绕着睡着的阿莉西亚，和赛尔贝莉雅周围的那道蓝光一模一样……

BATTLE バリアス高地制压作战



胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级2回合／一周目1回合／二周目1回合



敌方作战单位
1 帝国对战车兵
2 帝国对战车兵
3 帝国突击兵／蹲下
4 帝国突击兵(リーダー)
5 突国突击兵
6 帝国突击兵(リーダー)
7 帝国支援兵／蹲下
8 帝国突击兵(リーダー)
9 帝国突击兵
10 帝国战车
11 帝国突击兵／蹲下
12 帝国突击兵／蹲下
13 帝国突击兵(リーダー)
14 帝国突击兵／蹲下
15 帝国狙击兵／蹲下
16 帝国支援兵
17 帝国侦察兵
18 帝国支援兵
19 帝国侦察兵
20 帝国战车
21 帝国侦察兵／增援

战前分析

由于这是第15章才会出现的断章，我方此时的等级和实力已经远远高出敌人几个档次，因此这个断章的战斗简单得就像白送的一样。过了这关，女主角的自身潜能就齐全了，其最强角色的地位就此确定。

一周目攻略

准备：配置一名侦察兵，其余兵种随意。

1-1：一名身上有手榴弹的步兵由梯子上到二层，用手榴弹炸掉二层梯子前的路障。

1-2：对侦察兵使用“全力防御”，侦察兵冲到三层敌方总部前，将两名军旗下方的敌人射杀，便可占领总部过关。

第8章 森林的包围网

剧情概要

向着首都兰多古利兹的方向行军的途中，第7小队突然遭遇到了帝国军的偷袭，威尔金和阿莉西亚因袭从山崖上滑落，与其他队员暂时分离了。

从敌人的包围圈逃出去后，威尔金和阿莉西亚暂时在附近的一间小屋里治疗腿伤和过夜，并聊起了一些有关小时候的话题。

深夜，阿莉西亚和威尔金正在休息的时候，一名受到了重伤的帝国军突然闯入小屋向两人求救，虽然威尔金和阿莉西亚尽力想要帮他，但是伤势过重的士兵还是死了。阿莉西亚和威尔金将死去的帝国兵埋起来做了一个小小的坟墓，并意识到，不管他们怎么憎恨侵略自己祖国的帝国，但是帝国士兵和高卢的士兵是一样的，都是同样的人类。

在悲伤中，阿莉西亚说自己从小就是在孤儿院长大，即便是双亲的脸和名字都不知道，而威尔金则告诉她，第7小队的所有队员都是她的亲人。

此时，帝国军的队长领着士兵们顺着踪迹找来，发现了威尔金和阿莉西亚，但是，看到他们给帝国兵建造的坟墓后，帝国军的队长也被感动，决定放他们离开，下次在战场上堂堂正正地较量一番。

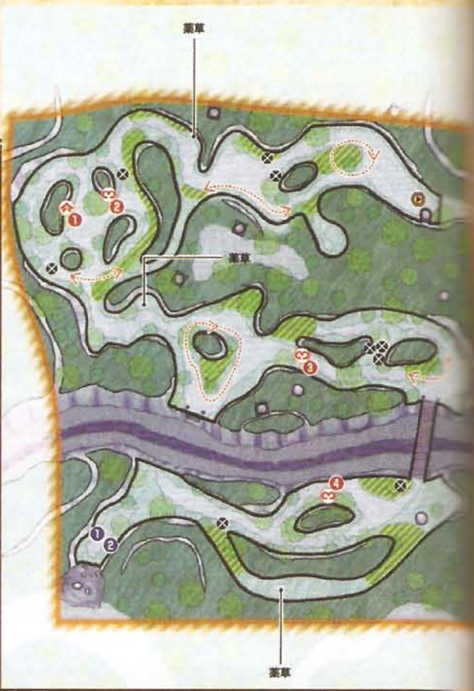
在威尔金和阿莉西亚重新找到队员们后，第7小队继续向着首都的方向进发了。



BATTLE 1 森林の脱出战

胜利条件	ウェルキン和アリシア均到达指定地点
败北条件	アリシア死亡／ウェルキン死亡／超过20回合
目标回合	S级4回合内／一周目4回合／二周目2回合

敌方作战单位
1 不死身のタイラー(突击兵)
2 帝国侦察兵
3 帝国侦察兵(リーダー)
4 帝国侦察兵(リーダー)



战前分析

如果到此处能将侦察兵升至11级，成为侦察猎兵，那么本关的难度会下降很多。（至第8章等级参考：侦察兵11级，突击兵5级，对战车兵8级，支援兵6级，狙击兵5级。这样的级别不需要刻意练级）本关只能使用男女主角，且女主角因为脚部受伤，移动力很低，为了让两人同在第4回合到达终点，需要采取男主角移动一步，女主角移动两步的行动方式，而且还要有一定的顺序。另外，蓝色发光的药草可以治疗女主角的脚，每次治疗都可以让AP最大值上升一些。本关开始，敌人的武器会带异常状态，防御力下降后要格外小心。随机出现的榴弹威力很大，一定要避开爆炸区域。至于二周目缩减到2回合，只有用S/L让女主角每次都使出“连续移动”，这一打法不再进行详细介绍。

一周目攻略

准备： 只能使用ウェルキン和アリシア，CP固定为3点，无须准备。

1-1： 移动女主角，看到地雷和萤火虫时左转有隐蔽通道，再次移动可到达蓝色发光药草的前方。

1-2： 男主角追上去，在药草处按〇键给女主角治疗，出通道用榴弹干掉左侧的侦察兵(リーダー)，上桥后结束本回合，小心桥左边有地雷。

2-1： 男主角过桥左转前行，发现草丛里的3号侦察兵后用手榴弹炸他一下，之后避开探照灯，到达第二颗药草处。

2-2： 女主角移动两次到达男主角附近，顺路干掉刚刚被炸残的侦察兵。

3-1： 存档后男主角先给女主角治

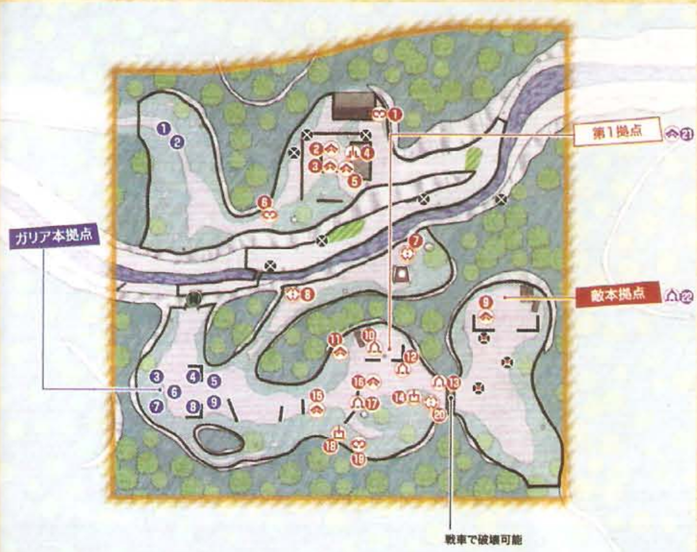


疗，之后向不死身のタイラー发射榴弹，最好能炸掉他一半体力。之后从右侧岔道避开精英士兵的火力，走到第三颗药草处停下。

3-2： 女主角向不死身のタイラー射击或丢榴弹(有两次攻击机会)，将他消灭可在过关后取得敌方机关枪ZM MP 3(g)，移动两次到达男主角身边。

4-1： 第三次治不治疗已经不重要了，男女主角都有足够的AP走至终点。

BATTLE 2 森林の合流战



敌方作战单位

1	帝国侦察兵	7	狩师サイトリート(狙击兵)	15	帝国突击兵/蹲下
2	帝国突击兵	8	帝国狙击兵	16	帝国突击兵
3	帝国突击兵/蹲下	9	帝国突击兵(リーダー)	17	帝国对战车兵
4	帝国榴弹炮台	10	帝国对战车兵	18	帝国战车
5	帝国突击兵(リーダー)	11	帝国突击兵(リーダー)	19	帝国侦察兵(リーダー)
6	帝国侦察兵	12	帝国对战车兵	20	帝国狙击兵
		13	帝国对战车兵	21	帝国突击兵
		14	帝国战车	22	帝国对战车兵

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	エーデルワイス号被破坏/ウェルキン死亡/アリシア死亡/我方总部被占领/超过20回合
目标回合	S级3回合/一周目2回合/二周目1回合

战前方析

男主角与大部队合流，我方的战车才能开动。前方一处墙壁后面是敌方总部，墙壁必须由战车来撞破。所以要想快速解决战斗，男主角就需要尽快坐上战车。男主角由起点绕过下方山谷，需要移动三次方能完成合流，剩余AP在一周目不足以完成占领总部的使命，所以战斗会拖入第二回合，在敌方回合中，我方还需要顶住敌人的进攻，可能需要S/L，总之关键角色不能死亡。这关要想干掉敌方精英，侦察兵最好在11级以上。敌人的攻击大都附带异常状态，要多加注意。至于二周目，凭借能力的上升，完全可以在1回合内将本关一举拿下。

一周目攻略

准备： 配置全部リーダー角色，阵地前沿至少配置一名侦察兵，其他兵种搭配随意。

1-1： 男主角避开地雷，绕过榴弹炮台，向山谷下方前进，路上只需向对面山崖上的狩师サイトリート投射榴弹。这个敌方精英回避率很高，如果没能将其一次解决，女主角可跑过来再补一颗榴弹，多花掉1点CP没有关系。过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 2(g)一把。

1-2： 注意山谷下有不少地雷。移动两次后，男主角到达我方总部，并坐上了战车。

1-3： 战车向前开，攻击远处的敌方守门战车，再用车身卡位，让近处的敌方战车无法向前开。存档后结束本回合。

2-1： 如无意外，我方战车应该在敌人的攻击下还剩一点HP。向前行驶并攻击守门战车。

2-2： 第三次攻击守门战车可将其击破，我方战车向前行驶，将墙壁撞倒，进入后可看到敌方总部，用榴弹将总部内的突击兵消灭。

2-3： 对侦察兵使用"全力防御"，侦察兵直冲敌方总部，将其占领即可过关。

二周目攻略

准备： 配置全部リーダー角色使CP达到8点，阵地前沿至少配置一名侦察兵。

1-1： 男主角移动三次，到达我方总部后坐上战车。

1-2： 我方战车移动两次攻击两次，将守门战车消灭，并将战车停在敌方总部前。

1-3： 我方侦察兵冲向敌方总部，路上体力损失惨重，还被降了攻防能力，因此要在战车后躲一下，等敌方总部内的突击兵装弹时上前攻击，利用与战车的连携攻击，可将其消灭。之后占领总部即可过关。



第9章 七月事件

剧情概要



由于威尔金所率领的第7小队在与帝国军作战中屡建奇功，所以回到了首都之后，中队长巴罗多决定让威尔金和法尔迪奥出席科蒂莉娅公主主持的晚宴。但是，这场晚宴的真正目的是宰相波尔古擅自决定与联邦一方缔结和约，抛弃长久以来一直坚持的中立立场，加入联邦的阵营，并借助联邦的力量与帝国抗衡。

晚宴结束后，威尔金在走廊遇到了公主，并询问其对缔结和约的看法，但公主只是说国政已完全交给摄政王波尔多掌管。拥有女武神血统的她宿命就是守护高卢，为此，她不必拥有个人意志。

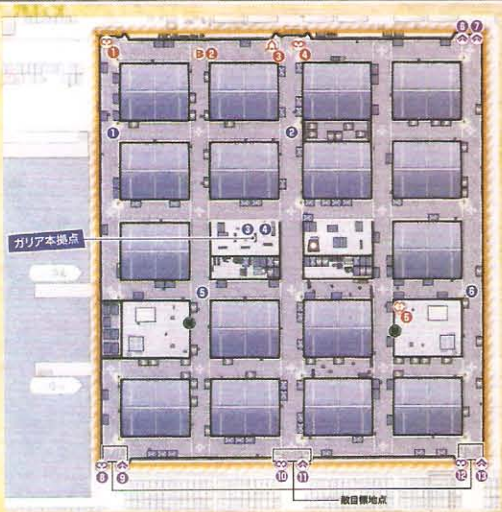
在王宫里举行宴会的同时，伊莎拉则在为实现威尔金想在天空飞翔的梦想而悄悄制作飞机，同为技师的库拉斯和里昂对其独自制作飞机的行动钦佩不已，甚至里昂还缠着伊莎拉一定要让他加入。

在这个平静的时候，警报却突然响起，原来是联邦派来的使者绑架了公主，还好在现场的第7小队立刻出动，联邦的计划才告失败。经历此事之后，波尔古妄想同联邦结盟的打算破碎了，但是在两个大国夹缝之间生存的高卢公国反倒面临着更加艰难的处境，由于惧怕与联邦关系恶化的缘故，公主被绑架的真相也被控制而没有公开。



BATTLE コーデリア救出战

胜利条件	装甲车破坏(公主救出)
败北条件	装甲车爆炸/装甲车到达港口/ウェルキン死亡/我方总部被占领/超过20回合
目标回合	S级4回合内/一周目1回合/二周目1回合



敌方作战单位
1 ガリア侦察兵
2 ガリア军装甲车(BOSS)
3 ガリア对战车兵
4 ガリア侦察兵
5 ガリア狙击兵
6 ガリア突击兵/增援
7 ガリア突击兵/增援
8 ガリア侦察兵/增援
9 ガリア突击兵/增援
10 ガリア侦察兵/增援
11 ガリア突击兵/增援
12 ガリア侦察兵/增援
13 ガリア突击兵/增援

战前分析

看似复杂的一关，因为没有敌方精英存在，所以一周目的打法与二周目同样直接。对敌方装甲车不能使用对战车炮或手榴弹攻击，这样会伤及公主，同样会GAME OVER，所以只能用步枪或机关枪攻击装甲车的弱点，由此可以确定用突击兵主攻是最合理的方法。但就算如此，还是需要用队长指令增加对甲攻击力，不然就要磨上几个回合。因此，到这关为止，推荐将对战车兵升至8级。

一周目攻略

准备：本关只能配置5名步兵，除配置全部リーダー角色让CP增至6点外，2号位必须配置一名突击兵。



1-1：对突击兵使用"全力防御"和"全力破坏"，花费4点CP。

1-2：突击兵先向上再向左移动两次，到达装甲车斜后方。装甲车的攻击力很高，形成射击角度后要立即进入锁定状态，以免突击兵被击毙。

1-3：突击兵向装甲车的尾部弱点射击，如无意外，便可1回合过关。

断章 第7小队的特别休假

剧情概要

第7小队由于救回公主有功，受到了隆重的表彰，并被准许使用兰多古利兹家所拥有的海岸过一天特别奖励的假期，队员们都在海滩上度过了快乐的一天。



然而，拉尔格在和巴罗多聊天的时候提起了弗雷德里克这个名字，巴罗多的脸色立刻变了，在他们的过去，似乎隐藏着什么不愿提起的回忆。

第10章 法赞解放战

剧情概要

休假结束后，战斗重新开始了。义勇军这次的目标是高卢拥有拉古奈特资源含量数一数二的工业城市法赞，只要夺回法赞，就可以恢复国内大部分的生产能力，而且法赞的达鲁库斯人收容所中还有人可以里应外合帮助义勇军。

达鲁库斯人收容所的惨状让队

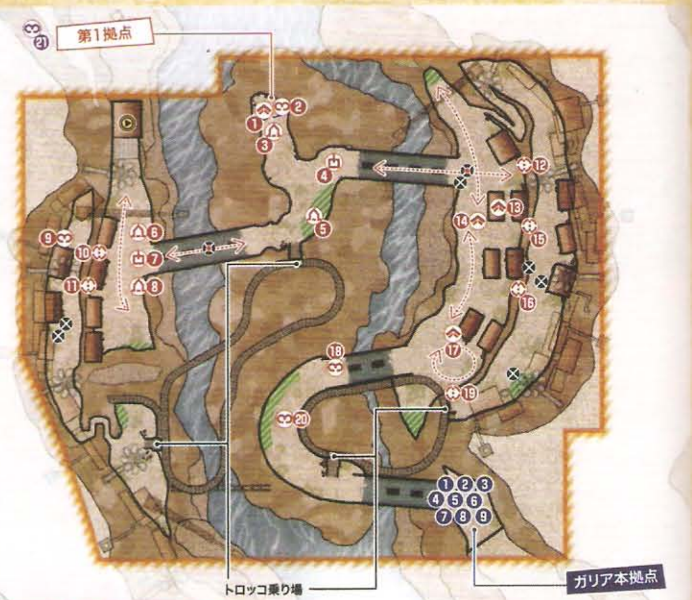


员们难以相信，其中有一个总是抱着布娃娃的失去了所有亲人的小女孩给罗姬留下了深刻的印象。

在收容所内线扎卡的帮助下，义勇军打了帝国军个措手不及，但是帝国军残忍地在撤退的时候毁掉了收容所。当队员们和几个幸存的达鲁库斯人回到收容所时，看到的只有一片废墟和一个破旧的布娃娃。罗姬愤怒地说要找帝国军算账，但是扎卡却说以暴力来对抗暴力永远没有结果，不管别人以什么理由来迫害达鲁库斯人，他们都会坚强地活下去，而且不会报仇，这就是达鲁库斯人的生存方式。

受到了扎卡的影响，所有人都开始默默地动手搬动废墟中的木头，想要尽自己所能找到幸存者。在这场战役之后，扎卡也加入了第7小队一起抗击帝国。

BATTLE 1 ファウゼン潜入战



敌方作战单位		
1 帝国突击兵/蹲下	8 帝国对战车兵(リーダー)	15 帝国狙击兵
2 帝国侦察兵(リーダー)/蹲下	9 铁人オザヴァルド(侦察兵)	16 帝国狙击兵
3 帝国对战车兵	10 帝国狙击兵(リーダー)	17 帝国突击兵
4 帝国战车	11 帝国狙击兵(リーダー)	18 帝国侦察兵
5 帝国对战车兵/匍匐	12 帝国狙击兵(リーダー)	19 帝国狙击兵
6 帝国对战车兵(リーダー)	13 帝国突击兵(リーダー)	20 帝国侦察兵
7 帝国战车(リーダー)	14 帝国突击兵	21 帝国侦察兵/增援

胜利条件	ウェルキン到达指定地点
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/超过20回合
目标回合	S级5回合内/一周目4回合/二周目3回合

战前分析

在第9和第10章要用S/L的方法在战没者墓地刷出队长指令"潜在能力觉醒"，而所有的经验值都用来升级侦察兵，为本章第二战作准备。本章第一战可以说是我方战车的个人秀，但因为战车的AP比较少，路上又有敌方战车拦路，用一般打法一周目花5回合算是比较正常的，要缩至4回合，还要用一些非常手段。至于二周目，3回合得益于战车AP和攻击力的增加，并没有什么特别的技战术，因为不再特别说明。

一周目攻略

准备：除配置リーダー角色外，至少配置一名支援兵。

1-1：战车移动3次至第一座桥上，路上的两个侦察兵用机关炮射杀。

1-2：支援兵移动战车后方拐角处，不要给远处的狙击兵射击线路。本回合就此结束。

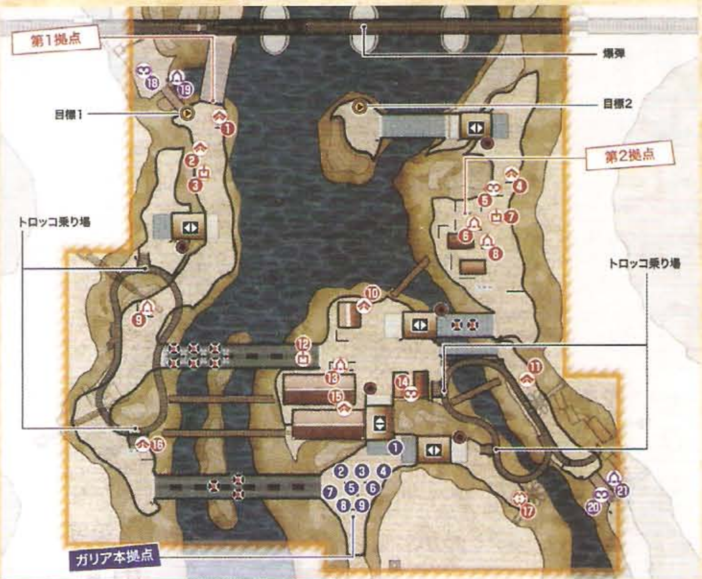
2-1：战车向左侧第二座桥上的4号帝国战车开一炮再移动，第二次移动时将身后的突击兵射杀。

2-2：战车再移动两次可到达第二座桥跟前，分别攻击两次可将桥上的战车摧毁。



2-3：支援兵从身后接近我方战车附近的突击兵，将其消灭后躲在房檐下，让上方的狙击手没有攻击线路。
3-1：战车开上桥，在桥对面的对战车兵用机关炮干掉，之后需要存档。
3-2：第二次移动时左转，从左侧草丛压过，将草丛中潜伏的3号对战车兵撞成站立状态。之后向第三座桥中间盲射一炮，必须命中敌方战车。
3-3：支援兵移动至草丛处，将对战车兵射杀。之后为战车修理一下，由左侧轨道车到达上层。
3-4：战车边向桥上行驶边开炮，两炮解决敌方战车后，再干掉一个守桥的对战车兵，本回合即可结束。
4-1：战车向前开，用榴弹炮可一次干掉上方的两个狙击手。
4-2：支援兵跨过两个狙击手的尸体，在前方角落发现铁人オザヴァルド，他的回避率很高，可用两颗手榴弹将其消灭。过关后可以得到敌方步枪ZM Kar 3(g)一把。
4-3：战车干掉另一个守桥对战车兵后，开向终点即可过关。

BATTLE 2 ファウゼン攻略战



敌方作战单位	
1 帝国侦察猎兵（リーダー）／蹲下	11 帝国突击猎兵（亲卫队）
2 帝国突击猎兵（亲卫队）	12 帝国中战车
3 帝国中战车	13 帝国对战车猎兵（亲卫队）／蹲下
4 帝国突击猎兵（亲卫队）／蹲下	14 帝国侦察猎兵（リーダー）
5 帝国侦察猎兵（リーダー）／蹲下	15 帝国突击猎兵（リーダー）
6 帝国对战车猎兵（亲卫队）／蹲下	16 帝国突击猎兵（亲卫队）／蹲下
7 帝国中战车	17 凶兽タバイスラー（侦察猎兵）
8 帝国对战车猎兵（亲卫队）／蹲下	18 帝国侦察猎兵／增援
9 帝国对战车猎兵（亲卫队）／蹲下	19 帝国对战车猎兵／增援
10 帝国突击猎兵（亲卫队）	20 帝国侦察猎兵／增援
	21 帝国对战车猎兵／增援

胜利条件	将铁桥爆破
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级6回合／一周目1回合／二周目1回合

战前分析

如果我方侦察兵没有升至17级习得第4种兵种潜能，那这一关要想在一周目达成1回合过关是不可能的，因为这一战分为炸掉左上角的木桥和引爆铁桥下的炸弹两个步骤，两个方向的行动让CP有固定的消耗。因此常规打法只能放慢推进速度，用2回合攻下铁桥。而且因为一周目时还要干掉精英战士，所以CP方面要精打细算些，难免用上S/L大法。二周目的"集团潜在能力觉醒"可以让读档回数大大降低。总之，这一战有几处处理还比较巧妙。



一周目攻略



准备：配置全部リーダー角色，使CP增至10点。配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ中的任意两人。
1-1：使用队长指令"一齐防御"，侦察兵A向地图左上角移动。三次行动中至少要发动一次"连续移动"。
1-2：侦察兵A迎着敌方火力到达木桥处，用手榴弹炸断木桥后，任务进入第二阶段，成功后存档。
1-3：对侦察兵B使用"潜在能力觉醒"，侦察兵路上发动"连续移动"，到达地图中间大桥的守桥战车旁，对自己进行回复。
1-4：侦察兵B发动"迎击耐性"和"连续移动"，向前直走由木桥右侧的轨道车到达地图右上角，在凶兽タバイスラー身后将其射杀，过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 3(g)一把。
1-5：坐轨道车回到原地，剩余AP可由右前方炸断木桥后开启的升降机到达上层，但不要进入敌方迎击范围。
1-6：前方通路左侧的敌方侦察兵会降低我方防御力，硬冲的话比较危险。因此可选择隔着敌方战车发射榴弹将其消灭。之后前冲就安全多了。
1-7：发动"迎击耐性"和"连续移动"到达前方升降机处，打开开关，在上层平台向下方桥墩上的爆弹射击即可过关。

断章 憎恨的果实

剧情概要

弗雷德里克曾是巴罗多和拉尔格的战友，并与巴罗多彼此相爱，但是，执行一次任务的时候，弗雷德里克被帝国军所俘虏，在敌军队长的严刑拷打下死去了。

从此之后，巴罗多就一直等待着替弗雷德里克报仇的那一天。在法赞解放之后，巴罗多终于找到了要找的那个队长，私自出动军力前去将其击败，想要为弗雷德里克报仇。

但是在拉尔格的劝说下还是克制了自己的愤怒与仇恨，没有滥用私刑杀死敌军的队长。

BATTLE 人质救出作战

胜利条件	敌方作战单位全灭
败北条件	我方作战单位被发现／ウェルキン死亡／超过20回合
目标回合	S级2回合内／一周目1回合／二周目1回合

战前分析

到第15章才会出现的断章，可以说是个"撑死胆大的、饿死胆小的"关卡，打法远没有想像中复杂，横冲直撞就能在1回合内过关。

一周目攻略

准备：配置リーダー角色使首轮CP在3点以上，配置两名侦察兵。
1-1：侦察兵A由中路突破，从两间屋子中间穿过，将左右两个敌方侦察兵干掉。
1-2：侦察兵B从左侧上坡，可以发现屋顶上的第三个侦察兵，发射榴弹将其消灭便可过关。





敌方作战单位
1 帝国侦察猎兵
2 帝国侦察猎兵
3 帝国侦察猎兵

第11章 马尔贝里攻略战

剧情概要

扎卡加入后，第7小队又收到命令，要向高卢北部海岸沿岸的帝国军防卫阵地发起攻击，但是那一带的火力非常猛烈，步兵贸然行进在什么掩护物都没有的海岸边可以说九死一生，重视正规军而看不起义勇军的高层达门将军无疑想让义勇军白白送死给正规军开路。而且此时又正遇上要送礼物给重要的人的“精灵节”，罗姬的心情可以说是非常差，拒绝了伊莎拉想要送给自己表示友好的礼物——一个达鲁库斯人的护身符娃娃。

不过就在这一天，拉尔格收下了伊莎拉缝制的另一个护身符娃娃，阿莉西亚也送了一只很难抓到的蝴蝶给威尔金。

在伊莎拉提议用烟雾弹模糊敌军视线来掩护义勇军的作战计划下，义勇军终于得以没有伤亡就取得了胜利，而罗姬也主动向伊莎拉道谢并收下了娃娃，并答应作为报答送伊莎拉一件想要的东西，伊莎拉却说想听罗姬唱歌。

就在两人作约定的时候，几个幸存的敌军偷袭了伊莎拉，伊莎拉在队员们的怀中闭上了眼睛，几天后的葬礼上，罗姬为伊莎拉唱了一首悲伤而优美的歌。



BATTLE マルベリー海岸攻略战



敌方作战单位
1 帝国突击猎兵(リーダー)/蹲下
2 帝国侦察猎兵/蹲下
3 帝国重战车
4 机铳トーチカ
5 机铳トーチカ
6 帝国侦察猎兵/蹲下
7 帝国突击猎兵/蹲下
8 帝国突击猎兵(リーダー)
9 帝国中战车
10 帝国突击猎兵
11 帝国突击猎兵/蹲下
12 帝国侦察猎兵
13 帝国侦察猎兵
14 帝国侦察猎兵
15 帝国突击猎兵(リーダー)/蹲下
16 ノナーンコフ中尉(突击猎兵)
17 帝国中战车
18 帝国重战车
19 帝国侦察猎兵
20 帝国突击猎兵/蹲下
21 帝国突击猎兵/增援
22 帝国突击猎兵/增援
23 帝国突击猎兵/增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡、我方总部被占领、我方步兵全灭、超过20回合
目标回合	S级8回合/一周目1回合/二周目1回合

战前分析

因为从这章开始，我方有两辆战车了，所以首轮CP最多可达12点，在打法方面限制更少。本来这一战还是很麻烦的，我方起点位置到敌方总部要绕一大圈，而且一路上有几处交叉火力，包括无法清除且攻击力超强的无敌机关炮。而路上的敌兵迎击又带有降低攻防的效果，对我方很不利。一般的打法需要使用我方战车的烟幕弹让敌方迎击失效，之后再调用步兵向前冲，但这样一来，可能就需要两个回合以上方能过关。1回合打法需要潜能与队长指令之间的配合，这样的话，在一周目闪电过关也显得不那么困难。

一周目攻略

准备： 配置全部リーダー角色，其他角色随意。

1-1： 对女主角使用“全力防御”、“全力攻击”和“潜在能力觉醒”。

1-2： 女主角由左侧山边向北行进，可避免受到无敌机关枪的攻击。遇分支左转上行，看到敌方战车右转进入战壕，并进行回复。

1-3： 接下来要发动“迎击耐性”和“连续移动”，南行冲过无敌机关炮等交叉火力，从敌方基地西侧接近敌军总部，在总部西北墙角躲一下，并回复体力。

1-4： 发动“迎击耐性”，从墙后探出头可看到ノナーンコフ中尉，引诱总部内的侦察兵射击并命中中尉，这样可以降低他的防御力。向中尉头部射击，只要发动“不可避射击”，他就无法回避。将其消灭后，过关可获得敌方火焰喷射器VB FW 1(g)一把。



1-5： 发动“迎击耐性”到达敌方军旗下方，先射杀侦察兵，再用手榴弹把总部内的突击兵炸成站立状态后射杀，即可占领总部。（如将突击兵炸出总部区域，可直接占领，不必再将其杀死）

断章 为了谁的宿命

剧情概要

正当第7小队沉浸在失去伊莎拉悲痛中的时候，记者埃莱特潜入了首都王宫想要找到一些关于绑架事件的新闻，却意外发现了一个惊人的事实：公主居然是达鲁库斯人！



第12章 布鲁尔夺还战

剧情概要



由于伊莎拉的死，第7小队笼罩在一片悲伤中，中队长巴罗多为了让大家打起精神，特别向高层申请了将下一个解放的目标定在布鲁尔，并由第7小队负责作战。威尔金和阿莉西亚终于理解到巴罗多的苦心，决定先振作起来为了祖国而战，并顺利击退了布鲁尔的敌人，重新回到了自己已经面目全非的故乡。

在山丘上，阿莉西亚看到了自己离开时播下的种子已经长成一株美丽的雪绒花，让她鼓起了重建布鲁尔的希望。

由于义勇军的接连胜利，帝国军节节败退，短短的时间内，高卢的大半国土都已被义勇军所收复，为了防范义勇军占据了有利战场后发起更猛烈的反攻，马克斯米兰下达了命令，将分散在各地的帝国军聚集起来，利用人数众多的优势，打算于纳加尔平原和义勇军举行一场正面的大规模会战。

与帝国军相同，高卢公国方面也采取了同样的战术。这场战争，将是左右高卢命运的最后会战。

在会战前的晚上，威尔金和阿莉西亚在野外聊天，阿莉西亚和威尔金约定在战争结束之后有一件事要告诉他，并和威尔金拥抱在了一起。

同时，正在休假的法尔迪奥回到了沙漠的遗迹中，回想起当初阿莉西亚推开只有瓦尔基里人才能通过的螺旋之门的情形，开始怀疑阿莉西亚的真实身分。



BATTLE ブルール夺还战



敌方作战单位
1 帝国狙击猎兵
2 帝国狙击猎兵
3 人狩りマシター(狙击猎兵)/蹲下
4 帝国重对战车炮
5 帝国突击猎兵(リーダー)/蹲下
6 帝国对战车猎兵(リーダー)/蹲下
7 帝国重对战车炮
8 帝国狙击猎兵(リーダー)
9 帝国突击猎兵
10 帝国狙击猎兵
11 帝国狙击猎兵
12 帝国狙击猎兵
13 帝国重对战车炮
14 帝国突击猎兵
15 ブルールの铁犬(帝国中战车)
16 帝国侦察猎兵(リーダー)
17 帝国突击猎兵
18 帝国狙击猎兵(リーダー)/蹲下
19 帝国突击猎兵
20 帝国狙击猎兵
21 帝国突击猎兵/增援



胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡、我方总部被占领、我方步兵全灭、超过20回合
目标回合	S级1回合/一周目1回合/二周目1回合

战前分析

这是流程中最简单的关卡之一，敌方因为有大量不能迎击的作战单位存在，因此我方移动单位并不会遭遇过多的拦截，可以很轻松地冲入敌方总部。本关有两个敌方精英，所在位置也十分明显。敌方的对战车炮虽然是由人操控的，但实际上算的是机甲类敌人，因此需要较高的对甲攻击力才能击破。

一周目攻略

准备：配置リーダー角色和至少一名侦察兵。

1–1：对侦察兵使用队长指令"全力防御"、"警戒进军"、"全力破坏"。

1–2：侦察兵移动至ブルールの铁犬身后，将其打爆，过关后可获得战车部件"改良ブロックピン"一个。

1–3：侦察兵移动至敌方总部，用榴弹攻击人狩りマシター后将其射杀，过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 4(g)。

1–4：将总部内的帝国重对战车炮干掉后，便可占领敌方总部。

断章 拿起武器战斗吧

剧情概要

为了补充劳动力，帝国军又将发起狩猎达鲁库斯人的"达鲁库斯狩"，为了保护村民们，第7小队接到了命令要击退帝国军的部队。在救援达鲁库斯人的时候，罗姬遇到了一个达鲁库斯人的孩子，回想起了自己憎恨达鲁库斯人的原因：罗姬的故乡也是一个因为居住着很多达鲁库斯人而经常遭遇"达鲁库斯狩"的地方，因为这样，村子被士兵们放火，她的母亲和弟弟也正是因此丧命。但是，现在再回忆起来，罗姬明白自己已经不再憎恨达鲁库斯人了，真正应该停止的是战争，还有人们之间的隔阂与憎恨，而这些，都是伊莎拉教给她的。



BATTLE ダルクス狩り阻止作战



敌方作战单位
1 帝国对战车猎兵/匍匐
2 帝国突击猎兵(リーダー)/匍匐
3 帝国中战车(リーダー)
4 诸刃のカイチェ(突击猎兵)/匍匐
5 帝国突击猎兵/匍匐
6 帝国突击猎兵/匍匐
7 帝国突击猎兵(リーダー)/匍匐
8 帝国中战车
9 帝国对战车猎兵
10 帝国突击猎兵/匍匐
11 帝国突击猎兵/匍匐
12 帝国突击猎兵/匍匐
13 帝国狙击猎兵
14 帝国突击猎兵(リーダー)/匍匐
15 帝国突击猎兵/匍匐
16 帝国狙击猎兵/匍匐
17 帝国突击猎兵/匍匐

胜利条件	敌方作战单位全灭
败北条件	帝国兵逃亡/ウェルキン死亡/我方总部被占领/超过20回合
目标回合	S级4回合/一周目3回合/二周目2回合

战前分析

这个断章是第14章出现的，是游戏中少数以敌全灭为胜利条件的关卡。本关有17个敌人，大部分敌人隐藏在草丛中，对付他们最好的办法就是无视地形防御加成的火焰喷射器。我方每回合的CP为9点，杀17个敌人就意味着行动一次就要干掉一个敌人。因为一周目时火焰喷射器的攻击力不足以一步一杀，所以过关回合数只能放宽至3回合，各位玩家只需按照地图所示的敌人位置将他们一个个干掉即可。倒是二周目挑战2回合时，需要在排兵布阵和行动顺序上讲究一些。因此，这里只提供二周目攻略。需要特别注意的是，发现草丛中的突击兵的一刹那，就要立即进入锁定状态，因为如果被敌人迎击，会被降低攻击力，这样就无法将敌人一下烧死了。另外，在二周目反复打这一关可以反复取得最强火焰喷射器，而且可以赚杀人数。

二周目攻略

准备：配置全部リーダー角色，前排配置三个突击兵和一名有对甲攻击上升潜能的对战车兵，另配置一名狙击兵。

1–1：狙击兵将左侧13号狙击兵干掉。

1–2：对战车兵发动对甲攻击上升潜能，北上行动两次将两辆敌方战车摧毁。

1–3：最右侧的突击兵A北上，行动三次，先干掉沿途的9号对战车兵，再用火焰喷射器干掉草丛里的6号和7号突击兵，并移动至东北角的斜坡下方。

1–4：中路突击兵B由离我方总部最近的草丛切入，干掉15号突击兵，再将12号突击兵也烧死，最后在11号突击兵身后的草丛中趴下。

1–5：突击兵C干掉中间草丛14号突击兵，之后向西行。本回合结束。

2–1：突击兵A干掉1号对战车兵后，向西南方向移动，将草丛中2号和5号突击兵依次干掉。

2–2：突击兵B干掉11号突击兵后，向地图东北方草丛移动，并将诸刃のカイチェ烧死，过关后可获得敌方火焰喷射器VB FW 2(g)一把。

2–3：突击兵C将地图西边草丛中的10号和17号突击兵烧死后，便可过关，此时应该还剩余1点CP。

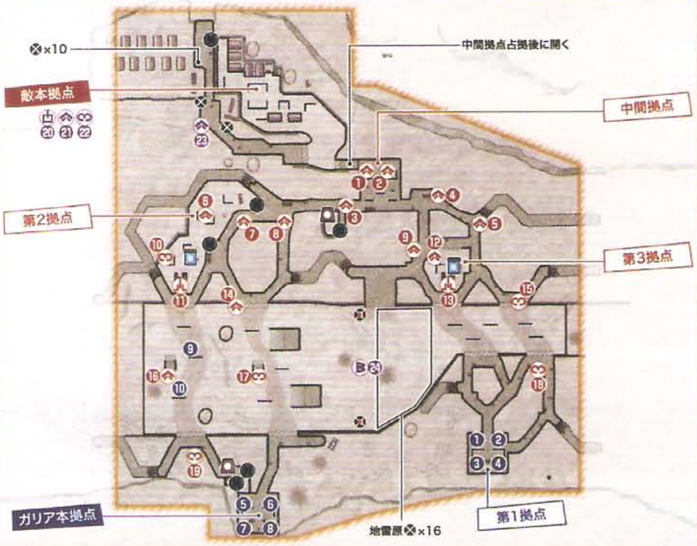
第13章 纳加尔会战（前篇）

剧情概要



会战开始了，但是拥有女武神之力的赛尔贝莉雅现身战场，并亲自出手，不仅枪炮的攻击完全被她用盾牌弹开，甚至还以冲击波轻松炸毁了义勇军的战车，在赛尔贝莉雅的影响下，义勇军伤亡惨重。就在威尔金被迫要求后方支援的时候，阿莉西亚突然被一颗突如其来的子弹击中，陷入昏迷之中，第7小队只好匆忙撤退。

BATTLE ナジアルの会战（1）



敌方作战单位	
1 帝国突击猎兵/蹲下	12 帝国突击猎兵
2 帝国突击猎兵/蹲下	13 机铳トーチカ
3 帝国突击猎兵	14 帝国突击猎兵
4 帝国突击猎兵(リーダー)	15 帝国侦察猎兵(亲卫队)
5 帝国突击猎兵	16 帝国突击猎兵
6 帝国突击猎兵(リーダー)/蹲下	17 帝国侦察猎兵(亲卫队)
7 帝国突击猎兵	18 帝国侦察猎兵(亲卫队)
8 帝国突击猎兵	19 帝国侦察猎兵(亲卫队)
9 帝国突击猎兵	20 帝国重战车/增援
10 常胜シーマ 弟(侦察猎兵)/蹲下	21 帝国突击猎兵/增援
11 炮台トーチカ	22 帝国侦察猎兵(亲卫队)/增援
	23 帝国突击猎兵/增援
	24 セルベリア/增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭/超过20回合
目标回合	S级5回合内/一周目2回合/二周目1回合

战前分析

本战分为两个阶段，第一阶段需要强制占领敌方中间据点，而在此之前，男主角的战车没有出场，这就意味着前半段不能使用队长指令。而战壕中埋伏着不少的敌方突击兵，这让侦察兵的移动过程充满了危险性。因为还要解决敌方精英战士，难免消耗一些CP，所以一周目我们把目标定为2回合，而二周目利用女主角的强大潜能，1回合过关成为可能。

一周目攻略

准备：配置所有リーダー角色，在左侧配置三名侦察兵。

1-1：侦察兵A由右边战壕北上，在14号突击兵的射程外将其射杀，之后将AP走完进入敌方战壕内。

1-2：侦察兵B与侦察兵A走同样路线，从背后将17号侦察兵射杀后走到侦察兵A身边。

1-3：侦察兵C出战壕后向左斜方向行进至炮台下方，隔着炮台向常胜シーマ 弟发射榴弹，如果没有命中请读档。

1-4：侦察兵C由梯子爬到上层将常胜シーマ 弟干掉，过关后可获得敌方步枪ZM Kar 4(g)一把。下梯子向右侧移动，遇到7号突击兵时猛冲，目的是让他的迎击方向改变，侦察兵C被打成濒死也不要紧。

1-5：侦察兵B从身后射杀7号突击兵后前冲，被3号突击兵迎击时马上结束行动。

1-6：侦察兵A跟着侦察兵B，在3号突击兵射程外将其消灭。

1-7：侦察兵B在敌方据点前的掩体边蹲下，先用手榴弹投在两个突击兵中间，一定要两个都炸到，之后射杀其中任意一人。

1-8：侦察兵A将另一名突击兵射杀后，将据点占领，我方战车出现后，便可结束本回合。

2-1：侦察兵A因在据点内，体力基本回复，对其使用队长指令“全力防御”、“警戒进军”、“全力破坏”。





2-2：侦察兵A冲向敌方总部，将总部内的步兵和战车全灭后，便可升起我方军旗。

二周目攻略

准备：配置所有リーダー角色，女主角配置在左侧。

1-1：女主角向右斜向移动至机枪碉堡附近，对自己进行回复。

1-2：第二次移动应该刚好到敌方据点前的掩体处，蹲下后用手榴弹投在两个突击兵中间。

1-3：射杀一人后向旗子下方冲，下次行动再干掉另一个，并占领敌方据点，我方战车出现。

1-4：对女主角使用“全力损伤”、“潜在能力觉醒”。

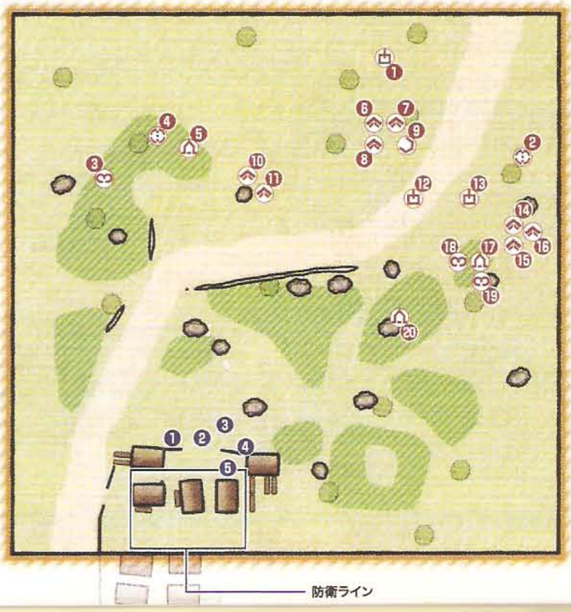
1-5：女主角发动“连续移动”，冲入敌方总部时发动“迎击耐性”、“ヴァルキュリア”(体力一半以下时发动)，先干掉战车，再干掉步兵便可占领总部。

断章 绽放于战场上的花朵

剧情概要

阿莉西亚被送入医务室养伤，但是情况并不乐观，一直都在昏迷之中。威尔金虽然心神不宁，但是也只有服从命令，率领部队击退了在附近难民营周围的敌军，保护了难民营的人民安全。在难民营中，威尔金还遇到了一个以前和阿莉西亚在同一间孤儿院的小女孩，她告诉威尔金阿莉西亚最喜欢的雪绒花的花语是“不认输的心”。





BATTLE 难民キャンプ防卫作战

敌方作战单位
1 轰牛のトヨルダ(帝国重战车)
2 帝国狙击猎兵
3 帝国侦察猎兵/匍匐
4 帝国狙击猎兵/匍匐
5 帝国对战车猎兵/匍匐
6 帝国突击猎兵
7 帝国突击猎兵(リーダー)
8 帝国突击猎兵
9 帝国支援猎兵
10 帝国突击猎兵
11 帝国突击猎兵
12 帝国中战车(リーダー)
13 帝国重战车
14 帝国突击猎兵(リーダー)
15 帝国突击猎兵
16 帝国突击猎兵
17 帝国对战车猎兵(リーダー)/匍匐
18 帝国侦察猎兵/匍匐
19 帝国侦察猎兵/匍匐
20 帝国对战车猎兵/匍匐

胜利条件	8回合内敌人未能进入难民营或敌全灭
败北条件	敌人进入难民营/ウェルキン死亡
目标回合	一周目3回合/二周目2回合



战前分析

与断章战斗“ダルクス狩り阻止作战”有些相似的关卡，有部分敌人躲在草丛里。而且本关要尽量减少回合数的话，难度要更高些，因为每回合6点CP，却要对付20个敌人。由此可见，1次行动杀1人无法成为战术核心。敌人因为站位比较靠近，给一次攻击杀死多名敌人提供了条件。一周目的4回合过关没有太多的技术点，参看地图上敌人的位置也没有太多的必要。因为敌人大都会冲向难民营，我方在主动出击时注意回复，并利用草丛让对战车兵绕到敌方战车身后，将它们铲除，那么威胁便会大大降低。倒是二周目的2回合过关，可以说是游戏中最难达成极限回合数、打法最巧妙的关卡之一，因此这里仅对二周目的推荐打法进行讲解。这一关的2回合战术并不固定，有多种解法。

二周目攻略



准备：我方リーダー角色固定，CP为6点，只能再配置两名队员，配置一名突击兵，一名有“对甲攻击の极み”对战车兵。

1–1：对战车兵发动“对甲攻击の极み”，向北偏东方向移动，在高处草丛中一击摧毁帝国中战车后匍匐。

1–2：突击兵向东北方向的草丛移动，发现20号对战车兵后，用火焰喷射器将其干掉。

1–3：突击兵移至东北小片草丛前的石头边，一次烧死18号侦察兵和17号对战车兵。之后趴在草丛里调整位置，让东北边的几个突击兵的迎击可以命中草丛中19号侦察兵，直至侦察兵被自己人打死。此时我方突击兵的体力损失不应太大。

1–4：ロージー向西北方的C型草丛移动，把AP走完后，向C字的中间草地上盲射，一定要将3号侦察兵消灭。

1–5：ロージー走到C字的上端，一次烧死草丛中的4号狙击兵和5号对战车兵。

1–6：ロージー向右稍稍移动，令10号和11号突击兵在被ロージー锁定时三人处在一条直线上，用机关枪一串杀死两人。

1–7：在敌方行动回合中，两辆战车会向中间移动，原本右上角的三个突击兵会向ロージー方向冲过来，不出意外的话都会被ロージー的迎击和反击干掉。

2–1：如果东北侧的三个突击兵没有动位置，我方突击兵可以一把火同时烧死三人，动了的话可分两次清理三人。之后再把2号狙击手也干掉。

2–3：ロージー前进一段后，将9号支援兵干掉。

2–4：对战车兵移动至敌方战车身后，分两次干掉帝国重战车和轰牛のトヨルダ便可过关，过关后可获得战车部件“弹道ギア计算机”。



第14章 纳加尔会战（后篇）

剧情概要

考虑到义勇军的安全，巴罗多队长向达门将军提出了暂且后退的建议，但是害怕被上面怀疑自己领导能力的达门否定了巴罗多的提案，要求第二天向帝国军发起攻击。

此时，一个人影突然走到了在医务室昏迷的阿莉西亚身边，将一把和赛尔贝莉雅武器一样的巨枪放在她的身上，阿莉西亚突然睁开了眼睛坐起来，浑身都散发出了蓝色的光流。由于阿莉西亚也觉醒成为女武神的缘故，她和赛尔贝莉雅在战场上展开了一场战斗，并打败了赛尔贝莉雅，受此鼓舞，义勇军燃烧起斗志，终于反败为胜。

但是在胜利之后，阿莉西亚完全失去了女武神这段时间的记忆，对于周围人们态度的突然转变，阿莉西亚也感到茫然失措和孤独。



BATTLE ナジアルの会战 (2)



敌方作战单位
1 帝国驱逐战车
2 帝国重机关铳座
3 炮台トーチカ
4 帝国重对战车炮
5 炮台トーチカ
6 帝国重对战车炮
7 常胜シーマ 兄(突击猎兵)
8 カメールB(BOSS)/增援
9 帝国对战车猎兵/增援
10 帝国突击猎兵/增援
11 帝国狙击猎兵/增援
12 帝国对战车猎兵/增援
13 帝国狙击猎兵/增援
14 帝国狙击猎兵/增援
15 帝国对战车猎兵/增援
16 帝国侦察猎兵/增援
17 帝国侦察猎兵/增援
18 帝国突击猎兵/增援
19 帝国突击猎兵/增援
20 帝国狙击猎兵/增援
21 カメールA(BOSS)/增援

胜利条件	将两辆特殊重战车击破
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/超过20回合
目标回合	S级3回合/一周目2回合/二周目1回合

战前分析

这是惟一可以在战场上看到我方女武神行动的关卡，但女武神并不受控制。占领敌方总部后，胜利条件会变为击破南北两辆重型战车。一周目因为攻击力不足，所以2回合过关相对来说比较实际。至于二周目，则需要精打细算，充分利用11点CP，才有可能实现1回合过关。至此关最好能将狙击兵升至15级，以习得对长指令“贯通射击”，这对于之后的战斗会有帮助。



一周目攻略

准备：配置一名侦察兵和两名具有“对甲攻击大アップ”的对战车兵，但其中一名对战车兵战斗初期不派出场。

1-1：女主角无意识行动过后，侦察兵向敌方总部移动两次并占领，女主角退场后，侦察兵再向北移动一点，以发现北部的敌方重型战车。

1-2：对对战车兵A使用“潜在能力觉醒”后，攻击南侧重型战车三次，用S/L确保每次都发动“对甲攻击大アップ”并命中战车身体，便可将其击破。

1-3：男主角战车向前移动，用榴弹炮轰杀常胜シーマ兄，过关后可获得敌方机关枪ZM MP 4(g)一把。

1-4：在占领的敌方总部中派对战车兵B 作为增援，之后结束本回合。

2-1：对对战车兵B使用“潜在能力觉醒”、“精密狙击”，穿过两个帐篷在山崖边向北侧重型战车开炮，同样以S/L大法三下解决战斗。



二周目攻略

准备：配置一名有“连续移动”的侦察兵和一名有“对甲攻击の极み”的对战车兵即可，侦察兵装备7连发的A20步枪。

1-1：对侦察兵使用“潜在能力觉醒”、“全力损伤”、“贯通射击”后存档，共花费6点CP。

1-2：侦察兵一定要发动“连续移动”，占领总部后向北侧敌方战车移动，AP走完后向战车射击，最好能够全部命中，以削减其少量HP。

1-3：侦察兵一定要发动“连续移动”，移至战车身后，分两次攻击弱点，便能将其摧毁，此时还有2点CP。

1-4：对战车兵一定要发动“对甲攻击の极み”，对南侧战车进行攻击，两次均命中其身体，便能将战车打爆。这样便可1回合过关。

断章 诀别

剧情概要

对子弹进行调查的结果出来了，开枪射伤阿莉西亚的人居然是法尔迪奥，威尔金愤怒地在会议室中质问法尔迪奥，法尔迪奥也对此事供认不讳。在前往遗迹后，他进行了各种研究，发现现在流传的关于达鲁库斯和瓦尔基里的传说与史实正相反，真正的侵略者其实是来自北方的瓦尔基里人，他们由于在拉古奈特资源丰富的北方长大，所以天生在体内就具有让拉古奈特能源强化的能力。



而法尔迪奥之所以袭击阿莉西亚，是因为只有死亡的威胁才能唤醒瓦尔基里的血液，为了取得这场必败战役的胜利，让高卢得到强大的女武神的保护，他只得如此。但威尔金完全不认同法尔迪奥的想法，他认为光是拥有强大的力量是无法结束战争的，只会让对方追求并得到更强的力量而已。最终，巴罗多阻止了两人的斗殴，将法尔迪奥拘捕，并因私自斗殴的错误下令关威尔金24小时禁闭。

第15章 吉尔兰迪奥要塞战

剧情概要

纳加尔会战失败之后，帝国军被迫撤退到位于高卢边境的吉尔兰迪奥要塞，马克斯米兰想从正面堂堂正正地进入兰多古利兹城的期望也已经破碎了，义勇军则乘胜追击，追到了被称为“帝国最后的据点”的吉尔兰迪奥要塞，要将帝国彻底赶出境内，气急败坏的马克斯米兰决定利用赛尔贝莉雅对他的爱慕之情，让赛尔贝莉雅牺牲自己使用“最后的烈焰”。

在进军的途中，威尔金也很担心阿莉西亚，由于最近很多士兵因为女武神的身分而敬畏阿莉西亚，让她的情绪非常低落。

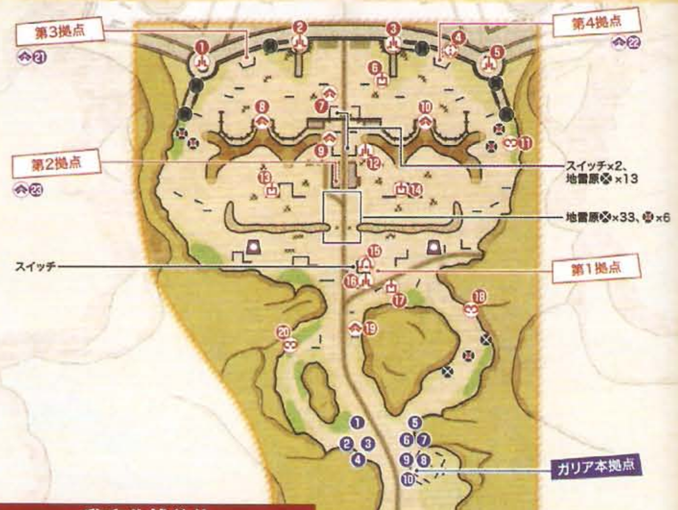
要塞门前，队员又一次遇到了赛尔贝莉雅，但是这次她没有使用女武神的力量，而是干脆地认输并被达门将军俘虏了。在离开之前，她要求达门不要伤害她的部下，并让义勇军押送她的部下离开。

由于抓到了敌方的女武神是大功，达门得意地答应了赛尔贝莉雅的要求，并将她关押起来亲自看守。三小时后，知道义勇军已经离开要塞足够远，赛尔贝莉雅燃烧起了瓦尔基里人最后的火焰，在要塞引起了一阵剧烈的爆炸，所有留在要塞的士兵都不幸罹难。而就在这个时候，帝国刚研发好的“土拨鼠”号巨型陆地战舰也载着马克斯米兰，以难以阻挡的势头向首都一路攻去。



BATTLE 1 ギルランダイオ攻略战

胜利条件	起动3个变道装置
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭/超过20回合
目标回合	S级6回合内/一周目1回合/二周目1回合



敌方作战单位
1 要塞炮台トーチカ
2 要塞机铳トーチカ
3 要塞机铳トーチカ
4 帝国狙击猎兵(リーダー)
5 要塞炮台トーチカ
6 帝国中战车
7 帝国突击猎兵(リーダー)/蹲下
8 帝国突击猎兵
9 帝国突击猎兵(リーダー)
10 帝国突击猎兵
11 超人オザヴァルド(侦察猎兵)
12 帝国重机关铳座
13 帝国中战车
14 扫除屋マッター(帝国中战车)
15 帝国对战车猎兵/蹲下
16 帝国重机关铳座
17 帝国中战车
18 帝国侦察猎兵/蹲下
19 帝国突击猎兵/蹲下
20 帝国侦察猎兵/匍匐
21 帝国突击猎兵/增援
22 帝国突击猎兵/增援
23 帝国突击猎兵/增援



战前分析

在本场战斗前先完成所有的断章战斗，女主角潜能全部开启后，会让之后的几场战斗异常轻松。本关有两个敌方精英，并要开启三个开关，看似对CP需求量不少，但实际上因为精英战士可以顺路干掉，因此即便是在一周目，1回合过关也相当容易。

一周目攻略

准备：配置所有リーダー角色，至少配置一人有“连续移动”潜能的侦察兵。

1-1：对侦察兵使用“潜在能力觉醒”、“全力防御”、“全力损伤”、“警戒进军”后存档。

1-2：侦察兵直走启动第一个开关，之后不要进入雷区，右转绕到扫除屋マッター身后将其击破，过关后可获得战车部件“弹道ギア计算机”。侦察兵利用剩

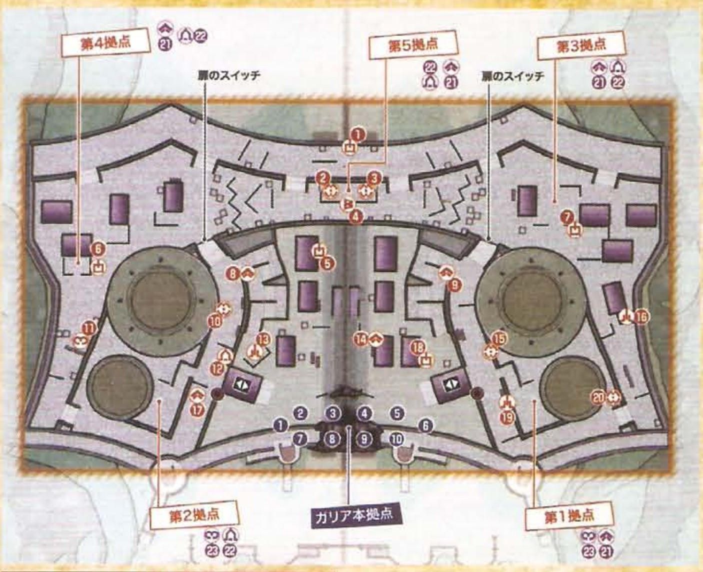
余AP可到达地图中部，启动第二个开关。

1-3： 右行绕过战壕，可在地图右侧边缘的草丛中发现超人オザヴァルド，用手榴弹把他炸出来再射杀，过关后可以获得敌方步枪ZM Kar 5(g)一把。

1-4： 侦察兵直冲第三个机关处，一路上不会受到太强的火力迎击，可轻松过关。



BATTLE 2 セルベリアとの决战



敌方作战单位	
1	帝国驱逐战车
2	帝国狙击猎兵(亲卫队)/蹲下
3	帝国狙击猎兵(亲卫队)/蹲下
4	セルベリア(BOSS)
5	帝国重战车
6	帝国驱逐战车
7	帝国重战车
8	帝国突击猎兵(亲卫队)
9	帝国突击猎兵(亲卫队)
10	帝国狙击猎兵(リーダー)
11	帝国侦察猎兵(亲卫队)
12	帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下
13	帝国重机关铳座
14	帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
15	帝国狙击猎兵(リーダー)
16	帝国重机关铳座
17	帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
18	帝国中战车
19	帝国重机关铳座
20	帝国狙击猎兵(リーダー)
21	帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
22	帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援
23	帝国侦察猎兵(亲卫队)/增援

胜利条件	セルベリア击破
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭/超过20回合
目标回合	S级8回合/一周目1回合/二周目1回合

战前分析

赛尔贝莉雅尽管不是女武神状态，但她手中的枪射程远得不讲道理，威力也不含糊。不过相比之下，还是我方女主角技高一筹，合理运用潜能和队长指令可以让本来在想像中十分困难的一关，只发动一次攻击就通过，这种感觉自然很爽。本关没有敌方精英，所以一周目和二周目打法完全相同。



一周目攻略

准备： 配置所有リーダー角色，女主角装备上断章战斗中缴获的最强步枪ZM Kar 5(g)。

1-1： 对女主角使用"全力防御"、"潜在能力觉醒"、"贯通射击"后存档。

1-2： 女主角发动"迎击耐性"和"连续移动"绕上城楼，近接赛尔贝莉雅。

1-3： 女主角发动"迎击耐性"、"连续移动"令赛尔贝莉雅进入射程。故意让体力下降到一半以下后发动"ヴァルキュリア"，瞄准BOSS头部攻击，只要能发动"不可避射击"，敌方女武神便会被一击倒地。

第16章 "少女之盾"作战

剧情概要

为了解除战舰对首都的巨大威胁，刚从吉尔兰迪奥要塞撤离的义勇军中队也立刻改变了目标，迅速奔赴到首都的南方地区，准备迎击巨型战舰，将它堵在远离首都的平原上，但是几乎和山一样巨大的战舰并不是他们的战车所能抗衡的。

阿莉西亚决定使用瓦尔基里之炎牺牲自己将战车摧毁以解救大家，在战车中发现了阿莉西亚的决心牺牲的马克斯米兰慌忙指挥战舰撤离。同时威尔金拼命阻止阿莉西亚，告诉她使用这种破坏性的力量获得的胜利不是真正的胜利，真正的胜利是必须通过自己的努力来争取的，并告诉阿莉西亚，在队员们的眼中她没有任何改变，还是原来的阿莉西亚。

威尔金用雪绒花给阿莉西亚做了一个简单的戒指，向阿莉西亚求婚，约定战争结束后要和她生活在一起。两个人紧紧拥抱，爱人幸福的吻让阿莉西亚放弃了牺牲自己的念头，决定和队员们一起凭着自己的力量与帝国战斗。



BATTLE マーモット诱导战

战前分析

打法基本固定的一场战斗，第一次打到这里的时候可能会因为不熟悉流程而觉得有些困难。其实在了解了巨型战舰的移动规律，以及要打击哪几个爆破装置之后，这一战可以说相当轻松。因为本关的敌人数量很少，而流程又是强制至少8个回合，所以可以选择尽量少派队员出现，以节省时间。而一些不必要的爆破装置不要打，因为这样只会让战舰暂停而影响回合数。甚至ザカ的战车都可以不必管，让他被战舰压毁后退场即可。另外，如果想获得"折れた角勋章"，那么就可以派一个已经开启第二段人物介绍的非主力队员，让他/她被战舰压死就行了，不必经历濒死过程。



敌方作战单位	
1	帝国对战车猎兵
2	帝国突击猎兵
3	帝国突击猎兵
4	帝国对战车猎兵
5	不动のシュンター(狙击猎兵)
6	帝国突击猎兵

胜利条件	将巨型战舰引诱到目的地
败北条件	没有引诱至正确的路线、ウェルキン死亡
目标回合	S级8回合/一周目8回合/二周目8回合

一周目攻略

准备： 本关配置很随意，只配置女主角一人即可。

1-1： 男主角的战车向南移动，用主炮攻击路口处的爆破装置，并走转向东南方向移动，避离山崖倒下的区域。

1-2： 女主角移动至正南端，用榴弹炸一下南侧角落的爆破装置，这两处山崖倒下可令战舰改道。之后移动到男主角身边，回合结束。

2-1： 我方战车向雷区方向移动，将突击兵干掉，并用榴弹炮炸毁前方路障。女主角干掉对战车兵后移动至男主角附近。

3-1：我方战车避开对战车地雷，把对人地雷排除，顺道将一名突击兵干掉，并将出口处的路障炸毁。女主角跟上。

4-1：遇岔路时战车转正南，两发榴弹炮干掉突击兵和不动のシュンター，过关后可获得敌方狙击枪ZM SG 5(g)一把。战车再用机关枪干掉对战车兵。

4-2：女主角遇岔路走东南，将一



排地雷左右两侧的两个爆破装置用榴弹炸掉，但要分两个回合进行。这样一来敌方战舰就会改道。

8-1：女主角和战车躲到地图标注处，静等第8回合的到来吧。

第17章 瓦塞尔桥突破战

剧情概要

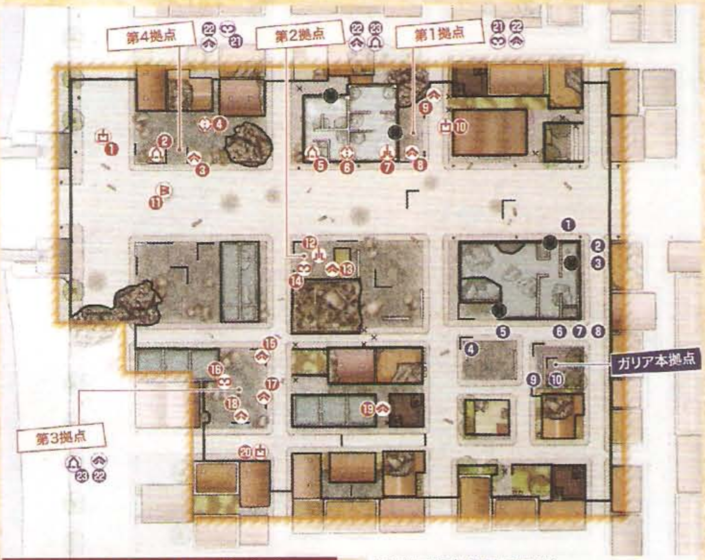
义勇军追着战舰赶到了瓦塞尔



桥，并打败了守桥的将军拉迪·耶伽，向着首都方向一路追赶战舰。但是一切为时已晚，在队员们赶到的时候，战舰已经冲入首都，一头撞进了王宫中，首都暂时沦陷了。

而威尔金所担心的是，从拉迪·耶伽告诉他的信息来看，马克斯米兰应该还隐藏了一个真正强大的终极武器。

BATTLE イェーガーとの战い



敌方作战单位
1 帝国重战车
2 帝国对战车猎兵(亲卫队)/蹲下
3 帝国突击猎兵(リーダー)/蹲下
4 帝国狙击猎兵(亲卫队)
5 帝国对战车猎兵(亲卫队)
6 帝国狙击猎兵(亲卫队)
7 帝国重对战车炮
8 帝国突击猎兵(亲卫队)/蹲下
9 帝国狙击猎兵(リーダー)/蹲下
10 帝国重战车
11 ケーニヒヴォルフ(BOSS)
12 帝国重对战车炮
13 帝国突击猎兵(亲卫队)
14 帝国侦察猎兵(リーダー)/下蹲
15 帝国突击猎兵(亲卫队)/下蹲
16 帝国侦察猎兵(リーダー)
17 不死身のタイラー(突击猎兵)
18 帝国突击猎兵(亲卫队)/下蹲
19 帝国突击猎兵(亲卫队)
20 帝国重战车
21 帝国侦察猎兵(亲卫队)/增援
22 帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
23 帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援

胜利条件	イェーガー击破
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/超过20回合
目标回合	S级5回合/一周目2回合/二周目2回合



战前分析

这一关是一场BOSS战，耶伽将军的战车表面覆盖了一层特殊装甲，只有将其击破后才会露出弱点，想要将其快速解决就不能用常规的方法，对于据点要有充分的利用。二周目时兵强马壮，又不用打精英战士，同样是2回合过关，方法也基本相同，但一周目的难度明显高出一截，S/L的情况也会更多一些。

一周目攻略

准备：配置所有リーダー角色，最左侧配置两名突击兵，战场上只配置7名以下的角色，后备队员中有三名拥有“对甲攻击大アップ”的对战车兵。

1-1：突击兵A向西北第2据点移动，将据点内的12号对战车炮消灭。之后再行动两次，干掉据点内的突击兵和侦察兵，将据点占领。

1-2：突击兵B向西南移动两次，到达19号突击兵以南由屋子围起来的



一片小区域，用手榴弹将掩体炸掉，在这里等不死身のタイラー过来。

1-3：在刚刚占领的第2据点中派出三名对战车兵增援，存档后本回合结束。

1-4：敌方行动回合中BOSS会开到被占领的据点旁，我方突击兵A很可能被打致濒死，但没有关系。

2-1：使用队长指令“集团潜在能力觉醒”，突击兵B将不死身のタイラー射杀，过关后可取得敌方机关枪ZM MP 5(g)。

2-2：我方对战车兵边向BOSS尾部移动边攻击，尽量发动“对甲攻击大アップ”，5炮可将BOSS身上的装甲打掉。再攻击两次弱点便能将其解决。

第18章 最终决战

剧情概要

马克斯米兰威胁公主与他签订婚姻协议书，因为他的真正目的是作为高卢国王即位，然后获得沉睡在这座城中的女武神圣枪的力量，让高卢成为欧洲大陆上最强的国家，甚至于成为整个欧洲的君主，而拥有女武神高尚血统的公主是这计划中不可或缺的一环。但是公主却告诉马克斯米兰自己其实是达鲁库斯人，之所以一直以来掌管着这片土地是因为自己的先人背叛达鲁库斯人而得到了瓦尔基里人的赏赐，但是作为后人的她却一直为此



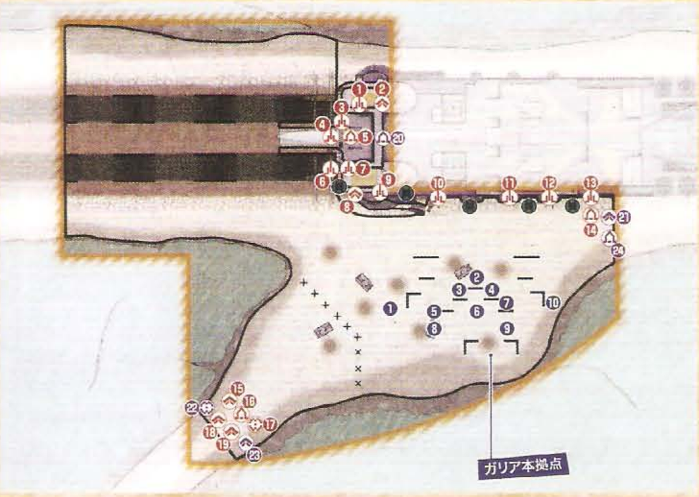
痛苦着。

就在马克斯米兰逼迫公主在契约书上签名的时候，第7小队来到了城内，马克斯米兰终于发动了“土拨鼠”真正的功能，将王宫前的高塔截断安装在“土拨鼠”上，而高塔外层的外壳落尽之后，剩下的居然是当初将整个大地烧尽的传说中的“瓦尔基里圣枪”。

队员们避开与圣枪正面冲突，登上了战舰，并将想利用机械装置取得瓦尔基里之力的马克斯米兰打败。马克斯米兰在失败后更是想发动“瓦尔基里之炎”与所有人同归于尽，而从监狱逃出来的法尔迪奥及时赶到，切断了能源装置，并拖着马克斯米兰一起从战舰的甲板上跳了下去。随后，战舰上发生了一浪接一浪的爆炸，而库拉斯在千钧一发之际驾驶着伊莎拉制作设计的飞机赶来，救出了威尔金和阿莉西亚，向着他们的故乡布鲁尔飞去。

BATTLE 1 マーモット击破战

敌方作战单位
1 左动力冷却器
2 帝国突击猎兵(亲卫队)
3 对战车炮座
4 マーモット圣枪
5 帝国对战车猎兵(亲卫队)
6 对战车炮座
7 右动力冷却器
8 帝国突击猎兵(亲卫队)
9 对战车炮座
10 对战车炮座
11 机关炮座
12 机关炮座
13 机关炮座
14 帝国对战车猎兵(亲卫队)
15 帝国突击猎兵(亲卫队)
16 帝国对战车猎兵(亲卫队)
17 帝国狙击猎兵(亲卫队)
18 帝国突击猎兵(亲卫队)
19 帝国突击猎兵(亲卫队)
20 帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援
21 帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
22 帝国狙击猎兵(亲卫队)/增援
23 帝国突击猎兵(亲卫队)/增援
24 帝国对战车猎兵(亲卫队)/增援



胜利条件	マーモットの枪破坏
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭/超过20回合
目标回合	S级5回合/一周目2回合/二周目1回合

战前分析

这场战斗同样是需要了解方法才能快速且顺利通过的关卡，破坏圣枪需要先攻击舰体左侧的破损部，这样就会出现向上的斜坡。到达第三层的圣枪下方后，要分别把左右两个冷却器打爆，这样圣枪外的保护层才会消失。圣枪只能用对战车兵才能造成较大伤害，其他兵种加队长指令的方法行不通。一周目能否在1回合摧毁圣枪，取决于对战车兵是不是已经升到了20级。考虑到一周目不刻意练级，所以还是以2回合过关为目标。



一周目攻略



准备：配置所有リーダー角色，前排配置两三名有“对甲攻击大アップ”的对战车兵，另配置一名狙击兵，一名支援兵。

1–1：狙击手干掉西南角的16号对战车兵，之后蹲在据点中。

1–2：初始位置在左前的对战车兵A攻击マーモット破损部，之后上斜坡。

1–3：初始位置最靠前的对战车兵B上斜坡，干掉梯子下方的8号突击兵后，本回合结束。

1–4：敌方攻击回合会集中攻击我方战车，运气不好男主角死亡就会GAME OVER，但一般情况下不会。

2–1：对战车兵A上三层，先打掉一个冷却器，接近三层2号突击兵后将其爆头。

2–2：支援兵上三层给对战车兵A补充弹药，同时打掉另一个冷却器。

2–3：给一名对战车兵使用“贯通射击”，对战车兵集中火力攻击上方的圣枪枪尖。

2–4：弹药用完可由支援兵补给，如能发动几次“对甲攻击大アップ”，可不必补给。

二周目攻略

准备：配置所有リーダー角色，最前端配置女性对战车兵オードリィ。

1–1：对オードリィ使用“贯通射击”，攻击破损部后上斜坡，之后每次行动前存档。

1–2：不管梯子下的突击兵直接上三层，将上面的2号突击兵一炮轰杀。

1–3：攻击一个冷却器，且一定要发动“调达上手”，弹药会补满，将另一个冷却器也打掉。

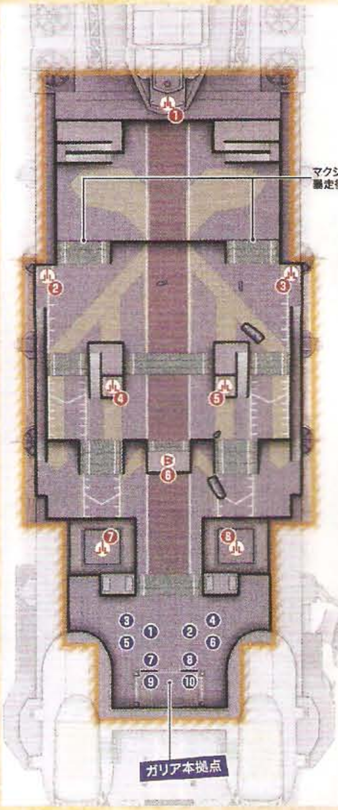
1–4：此时还有4点CP，只要每次都发动“对甲攻击の极み”，刚好攻击4次便可解决圣枪。其间需要发动一次“调达上手”。



BATTLE 2 最终决战

胜利条件	マクシミリアン击破
败北条件	ウェルキン死亡、我方总部被占领、超过20回合
目标回合	一周目1回合/二周目1回合

敌方作战单位
1 タワー
2 タワー
3 タワー
4 装甲タワー
5 装甲タワー
6 マクシミリアン(BOSS)
7 タワー
8 タワー



战前分析

这一战的总体思路异常简单，就是不让BOSS因损失一定体力而瞬移进入第二阶段，即便是这样，两个回合也能解决战斗。至于1回合攻略中并没有什么难点，这场最终BOSS战可以说简单得有些意外。

一周目攻略

准备：配置所有リーダー角色，配置一名狙击兵和一名有“连续攻击”潜能的突击兵，装备攻击力最高的机关枪。

1–1：狙击兵将最北端的能量装置打掉。

1–2：使用“一齐防御”，突击兵A打掉一侧能量装置后靠近BOSS。

1–3：对有“连续攻击”能力的突击兵B 使用“贯通射击”、“全力攻击”、“潜在能力觉醒”，打掉另一侧能量装置后与突击兵A站在一起。

1–4：突击兵B对着BOSS头部攻击，利用连携攻击和发动“连续攻击”便可一次就将最终BOSS击破。



尾声



欧洲大战结束后，威尔金重新回到了大学学习，作为拯救了高卢而被寄予厚望的他，却在毕业之后回到了故乡布鲁尔成为了一名教师，休息的时候会带着孩子们去野外进行自然观察，过着平凡的生活。

阿莉西亚在战争结束后则开始为了实现自己的梦想而拼命学习，最终取得了面包师的资格，同时和威尔金举行了婚礼，夫妻二人一起开了一间叫做“阿莉西亚面包屋”的小店，因为他们的面包便宜又美味，成为了远近闻名的人气店。两人还生下了一个女儿，他们为自己的孩子取名“伊莎拉”，和威尔金的妹妹伊莎拉一样，她是个懂事善良的女孩。

两个人就像任何一对平凡的夫妻一样，在经过重建后的布鲁尔平淡地生活着，只有面包屋前放着的和战友们一起的合影还提醒着所有人，那段已经过去的战场上的往事。



女武神研究篇

《战场的女武神》中提供的游击战斗模式除了练级，还为玩家提供了研究的舞台，所有难度所有关卡都可以达成1回合过关。由于EASY和NORMAL难度的大部分游击战脱胎于剧情战斗，而且还难度更低些，所以这里不再重复介绍。研究部分将主要针对HARD难度1回合攻略进行研究，并力求战术的多样化，而不依赖于强大的女主角。

ブルール郊外（HARD）



敌方作战单位
1 帝国驱逐战车
2 帝国狙击猎兵(リーダー)／蹲下
3 帝国狙击猎兵(リーダー)／蹲下
4 帝国对战车猎兵
5 帝国对战车猎兵
6 帝国驱逐战车
7 帝国突击猎兵
8 帝国突击猎兵(リーダー)
9 帝国突击猎兵
10 帝国狙击猎兵／蹲下
11 帝国驱逐战车
12 帝国重机关铳座
13 帝国突击猎兵／蹲下
14 帝国突击猎兵／蹲下
15 帝国突击猎兵(リーダー)
16 帝国重机关铳座
17 帝国突击猎兵／蹲下
18 帝国战车
19 帝国对战车猎兵／增援
20 帝国对战车猎兵／增援
21 帝国突击猎兵／增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级1回合／HARD难度1回合

战前分析

我方处于被包围之势，虽然敌方总部与我们近在咫尺，但木桥上两架重机枪和三名突击兵的交叉火力，外加木桥上的地雷，让硬闯行为无异于自杀。所有突击兵的攻击还带有攻击力下降的效果，而敌方总部内有一个突击兵和两辆驱逐战车，全部消灭才能占领据点，所以对甲攻击力也必需有保证。虽然本战看似危机重重，但一回合过关的方法却有不少，是可以充分发挥想像力的一关。



一回合攻略1

准备：配置リーダー角色使CP增至8点以上，一名突击兵配置在地图最下方，シャムロック号装备火焰喷射器。

1-1：シャムロック号战车移动至木桥处，火焰喷射器一次将桥上的重机枪和突击兵全部清除。之后一路往前压，清除地雷和掩体，注意空出可供一人移动的通道。



1-2：对突击兵使用“全力防御”和“全力损伤”，猛冲过桥后将敌方总部内的突击兵干掉。

1-3：分别攻击敌方战车尾部弱点，将两辆战车解决后，占领敌方总部即可。

一回合攻略2

准备：配置リーダー角色使CP增至8点，配置支援兵カロス、ラミィ、クローディア三中人任意一人。

1-1：对支援兵使用“潜在能力觉醒”和“全力损伤”并存档。

1-2：支援兵向敌方总部移动，但一定要发动潜能“ノーダメージ”。发动后，枪林弹雨和地雷都伤不了支援兵分毫，在旗杆下将敌方突击兵消灭。



1-3：先攻击11号战车弱点，再将18号战车摧毁，便可无伤过关。

ヴァーゼル河川敷（HARD）



敌方作战单位
1 帝国突击猎兵(リーダー)／蹲下
2 帝国重机关铳座
3 帝国对战车猎兵／蹲下
4 帝国对战车猎兵(リーダー)／蹲下
5 帝国重对战车炮
6 帝国重机关铳座
7 帝国突击猎兵／蹲下
8 帝国突击猎兵(リーダー)／蹲下
9 帝国突击猎兵(リーダー)／蹲下
10 帝国狙击猎兵
11 帝国突击猎兵
12 帝国狙击猎兵(リーダー)
13 帝国突击猎兵
14 帝国对战车猎兵／蹲下
15 帝国狙击猎兵(リーダー)／蹲下
16 帝国突击猎兵／蹲下
17 帝国突击猎兵／蹲下
18 帝国重机关铳座
19 帝国重机关铳座
20 帝国重对战车炮
21 帝国对战车猎兵／增援
22 帝国突击猎兵／增援
23 帝国狙击猎兵／增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级5回合／HARD难度1回合

战前分析

敌方总部离我方部队的起点比较远，一回合过关势必要利用部分侦察兵的“连续移动”能力。“潜在能力觉醒”可令“连续移动”发动率大大提升，移动方面不是大问题。但是路上的敌人火力非常猛，只有“全力防御”、“警戒行军”两项效果叠加才能抵御住敌人猛烈的攻击，而且因为被敌方突击兵降低攻击力在所难免，敌方总部内的两架重机枪与一门对战车炮要用“全力破坏”才能保证一次攻击消灭一个，这样一来，CP就非常吃紧。因此，与“警戒行军”效果相同的潜能“迎击耐性”是本战一回合通过的突破口。



一回合攻略

准备：配置リーダー角色，使CP增至9点，配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人。

1-1：对侦察兵使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”三个队长指令，并存档。

1-2：侦察兵走一个U字向西南侧敌方总部移动，但要注意避开一路上的地雷，且一定要发动“迎击耐性”和“连续移动”。进入基地后可先消灭19号重机枪。

1-3：在敌人后方移动，不会受到攻击，将18号重机枪消灭后，移至旗杆下，将对战车炮摧毁后即可过关，CP刚好用完。

クローデンの森（HARD）



敌方作战单位		
1 帝国重机关铳座	7 帝国突击猎兵	14 帝国驱逐战车
2 帝国突击猎兵/蹲下	8 帝国重对战车炮	15 帝国驱逐战车
3 帝国突击猎兵	9 帝国重对战车炮	16 帝国支援猎兵(リーダー)
4 帝国重机关铳座	10 帝国重对战车炮	17 帝国驱逐战车(リーダー)
5 帝国重机关铳座	11 帝国重机关铳座	18 帝国重机关铳座
6 帝国对战车猎兵(リーダー)	12 帝国突击猎兵	19 帝国重机关铳座
	13 帝国重对战车炮	20 帝国战友猎兵/增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭/超过20回合
目标回合	S级3回合/HARD难度1回合

战前分析

两辆战车与步兵天各一方，敌人的总部在山顶，离步兵集团很远，侦察兵的"连续移动"成为一回合战术的必要技能。而在敌方总部处要消除三门对战车炮，这意味着还需要"全力损伤"提升侦察兵的伤害值。好在本关的敌方火力远没有前两关那么集中，在上山的路上并不会遇到强力的阻挠，但要注意一些路障必需清除，不然无法前进。



一回合攻略

准备：配置リーダー角色，使CP增至9点，配置任意一名具有"连续移动"潜能的侦察兵。

1-1：对侦察兵使用"全力防御"、"潜在能力觉醒"和"全力破坏"，并存档。

1-2：侦察兵由东南草地前行，经第1据点绕行上山路，路上必需发动"连续移动"。用榴弹清除重机枪前方的断木后前冲，虽然会受到一定伤害，但HP损失一般不超过200点。

1-3：向山上走来到敌方总部，小心掩体后的地雷。三次攻击解决三门对战车炮身后，占领敌方总部。

バリアス砂漠（HARD）

战前分析

HARD难度的敌我双方总部的位置并没有改变，所以行动路线与低难度是相同的。只是一路上有战车、降攻击力的突击兵、降防御力的侦察兵对我方行动单位进行截击，多重异常状态让"连续移动"战术的危险性有所增加。敌方总部中需要消灭的敌人有一个突击兵和一辆战车，所以还是要花部分CP在增加侦察兵的对甲攻击力上，CP值比较吃紧，因此战术方面会参考第2场HARD难度游击战。

一回合攻略



准备：配置リーダー角色使CP增至9点，另配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人中的任意一人。

1-1：对侦察兵使用"全力防御"、"潜在能力觉醒"和"全力破坏"，并存档。

1-2：侦察兵向敌方总部移动，且一定要发动"迎击耐性"和"连续移动"。敌方总部内的突击兵进入我方射程后停下，在突击兵射程外用步枪射击头部将其射杀，未能杀死请读档。

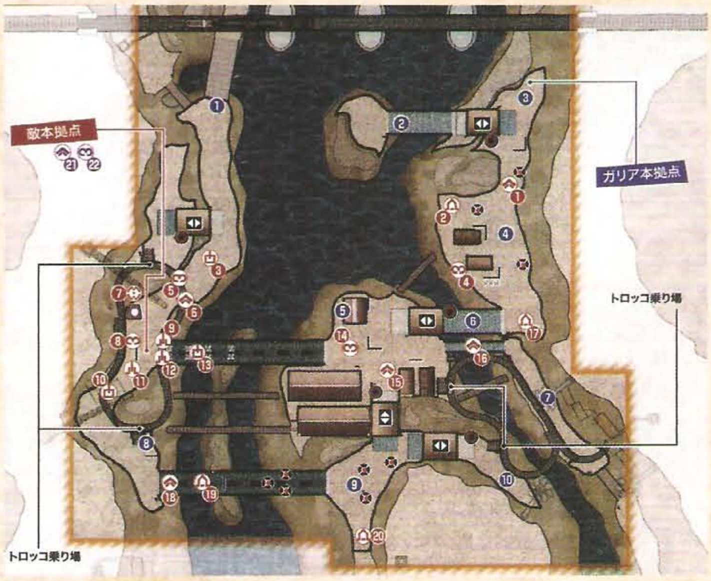
1-3：冲至北面尽头，攻击敌方总部内战车的尾部弱点，消灭战车后便可占领总部。

敌方作战单位
1 帝国战车
2 帝国突击猎兵(リーダー)
3 帝国驱逐战车
4 帝国驱逐战车
5 帝国重战车
6 帝国战车
7 帝国战车
8 帝国战车
9 帝国驱逐战车
10 帝国突击猎兵(リーダー)
11 帝国狙击猎兵
12 帝国对战车猎兵(リーダー)
13 帝国战车
14 帝国战车
15 帝国侦察猎兵
16 帝国战车
17 帝国突击猎兵
18 帝国战车
19 帝国侦察猎兵(リーダー)
20 帝国战车
21 帝国狙击猎兵
22 帝国突击猎兵

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡/我方总部被占领/我方步兵全灭/超过20回合
目标回合	S级8回合/HARD难度1回合



ファウゼン高层部（HARD）



敌方作战单位		
1 帝国突击猎兵	8 帝国侦察猎兵(リーダー)/蹲下	16 帝国突击猎兵
2 帝国对战车猎兵	9 帝国重机关铳座	17 帝国对战车猎兵
3 帝国重战车	10 帝国重战车	18 帝国突击猎兵/蹲下
4 帝国侦察猎兵	11 帝国重机关铳座	19 帝国对战车猎兵/蹲下
5 帝国突击猎兵/蹲下	12 帝国重机关铳座	20 帝国对战车猎兵/匍匐
6 帝国突击猎兵/蹲下	13 帝国重战车	21 帝国突击猎兵/增援
7 帝国狙击猎兵(リーダー)	14 帝国侦察猎兵	22 帝国侦察猎兵/增援
	15 帝国突击猎兵	

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级4回合／HARD难度1回合

战前分析

这一关的队员配置比较有意思，所有队员完全被分散，但同样的，敌人的火力也因此被分散。敌方总部处于地图的左侧中部，因为军旗附近的几个敌人都不算是在总部内，所以这一关不杀一人便能过关。正因为有这样一个特点，所以本关可以说是所有HARD难度游击战中难度最低的一关，用任何角色都可以一回合通过！惟一需要注意的就是角色的配置位置。



一回合攻略

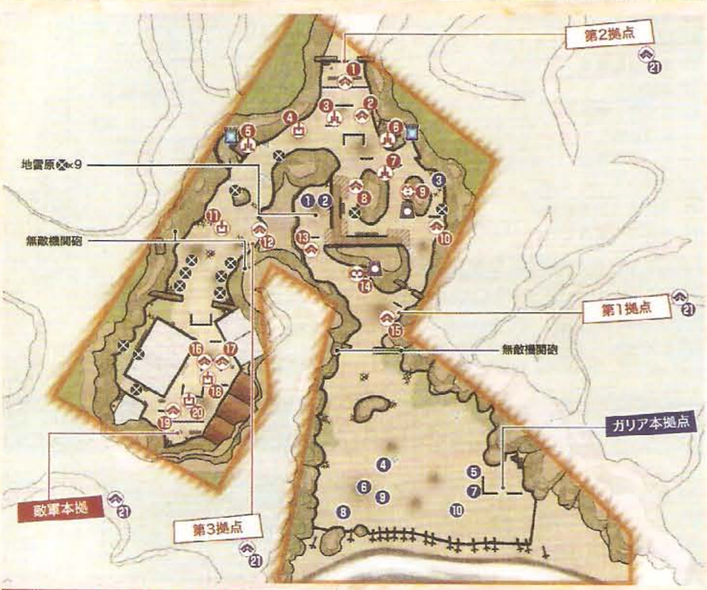
准备：将任意兵种的一个步兵配置在地图最左下方的8号配置点即可。

1–1：对步兵使用“全力防御”和“警戒进军”。

1–2：步兵向地图左上方移动，遇到攻击也不会受到太大的伤害。

1–3：不必在乎军旗周边的敌人，直接将敌方总部占领即可。

マルベリー海岸（HARD）



敌方作战单位

1	帝国突击猎兵（リーダー）／蹲下
2	帝国突击猎兵
3	帝国重机关铳座
4	帝国驱逐战车
5	机铳トーチカ
6	机铳トーチカ
7	帝国重机关铳座
8	帝国突击猎兵
9	帝国狙击猎兵
10	帝国突击猎兵／蹲下
11	帝国驱逐战车
12	帝国突击猎兵（リーダー）
13	帝国突击猎兵／蹲下
14	帝国侦察猎兵
15	帝国突击猎兵／蹲下
16	帝国突击猎兵（リーダー）／蹲下
17	帝国突击猎兵／蹲下
18	帝国驱逐战车
19	帝国突击猎兵／蹲下
20	帝国重战车
21	帝国突击猎兵／增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级10回合／HARD难度1回合

战前分析

三个对CP有影响的角色处于被包围的状态，火力的疯狂程度不亚于之前的任何一关。敌方总部需要消灭一个突击兵和一辆战车，对CP的需求量比较大，而本关最多只有8点CP，所以要精打细算。与上一关相比，难度一下子拔高了许多，而且因为三名主要角色被固定在离敌方总部比较近的地方，所以在选择角色和战术上比较单一，除了利用女主角强大的潜在能力，暂时还没有更好的一回合过关战术。



一回合攻略

准备：三个角色的位置是固定的，不必进行任何队员的配置。

1–1：对アリシア使用“全力防御”、“潜在能力觉醒”和“全力破坏”，之后存档。

1–2：女主角沿道路右侧向敌方总部移动，路上必需发动“迎击耐性”和“连续移动”，至敌方总部前用榴弹打突击兵的身后，将其炸向前方，即炸出总部区域，如未能炸出



请读档。使用榴弹后需发动“不思议な体”回复体力，如未发动请读档。以上步骤均成功时存档。

1–3：发动“迎击耐性”，冲至战车后方，故意被敌人攻击，体力至一半以下时会发动潜能“ヴァルキュリア”，此时便有足够的攻击力将战车一次消灭，之后便可将敌方总部占领。

ブルール风车塔广场（HARD）

敌方作战单位

1	帝国狙击猎兵
2	帝国突击猎兵
3	帝国重机关铳座
4	帝国狙击猎兵（リーダー）
5	帝国狙击猎兵
6	帝国突击猎兵（リーダー）／蹲下
7	帝国狙击猎兵
8	帝国狙击猎兵
9	帝国狙击猎兵
10	帝国突击猎兵
11	帝国突击猎兵／蹲下
12	帝国突击猎兵／蹲下
13	帝国突击猎兵
14	帝国重战车（リーダー）
15	帝国对战车猎兵
16	帝国狙击猎兵
17	帝国重机关铳座
18	帝国重机关铳座
19	帝国狙击猎兵（リーダー）
20	帝国突击猎兵／增援
21	帝国侦察员猎兵／增援
22	帝国狙击猎兵／增援



胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级5回合／HARD难度1回合



战前分析

因为场地中有一些不能破坏的路障，所以并不能走直线到达敌方总部，但这个距离还在一次“连续移动”可到达的范围之内。而且比较有利的是敌方总部内只有一个傻乎乎的狙击兵，可以轻松将其灭杀。一路上的敌人火力还是比较猛的，特别是靠近敌方总部前的路障时，战车与突击兵的交叉火力会重创我方移动单位，而之后的路口还有两架重机枪把守，所以在这个死亡地段如何生存下来是这一战的关键。这一关三个主要角色出战也只有7点CP，行动值的合理安排也很重要。

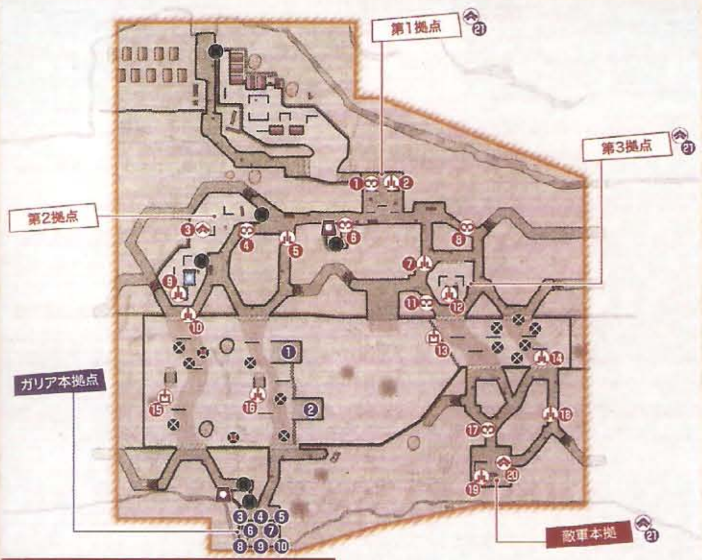
一回合攻略

准备：只配置アリシア一人即可。

1–1：对アリシア使用“全力防御”和“潜在能力觉醒”后存档。

1–2：女主角向敌方总部移动，路上必需发动“迎击耐性”、“连续移动”和“ヴァルキュリア”，如未发动请读档。多重效果叠加可令女主角强行突破死亡地段，只用4点CP值便可通过这一关。

ナジアル平原（HARD）



敌方作战单位	
1 帝国侦察猎兵／蹲下	11 帝国侦察猎兵
2 帝国重机关铳座	12 帝国重机关铳座
3 帝国狙击猎兵(リーダー)	13 帝国重战车
4 帝国侦察猎兵	14 帝国重机关铳座
5 帝国重机关铳座	15 帝国驱逐战车
6 帝国侦察猎兵	16 帝国重机关铳座
7 帝国重机关铳座	17 帝国侦察猎兵
8 帝国侦察员猎兵	18 帝国重机关铳座
9 炮台トーチカ	19 帝国机关铳座
10 帝国重机关铳座	20 帝国突击猎兵(リーダー)／蹲下
	21 帝国突击猎兵／增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级7回合／HARD难度1回合

战前分析

与上一关一样，本关的地形被一些路障重新划分，所以要前往敌方总部需要经过长途跋涉，至少也要两次“连续移动”方能到达。本关比较麻烦的地方是沿途有降防御力的敌方侦察兵，并有一些交叉火力，会令我方行动单位损失不少的HP，如果不利用アリシア的体力回复技能，那还是得精打细算一下。而本战最大的难点是CP值最大仅为6点，这就限制了战术的宽度，一回合过关的重任还是落到了三个侦察兵身上。不过方法得当的话，甚至CP值还能有剩余。

一回合攻略1

准备： 配置リーダー角色，使CP增至6点，另配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人。

1-1： 对侦察兵使用“全力防御”和“潜在能力觉醒”后存档。



1-2： 侦察兵向东北方向移动，必需发动“迎击耐性”和“连续移动”。走到8号侦察兵面前时对自己进行回复，体力一般在200点以上。

1-3： 向地图东南角的敌方总部移动，路上必需发动“迎击耐性”和“连续移动”。由中路突入时贴着通道东侧走，在未被20号突击兵发现的情况下攻击总部内重机枪兵的头部，可将其消灭。

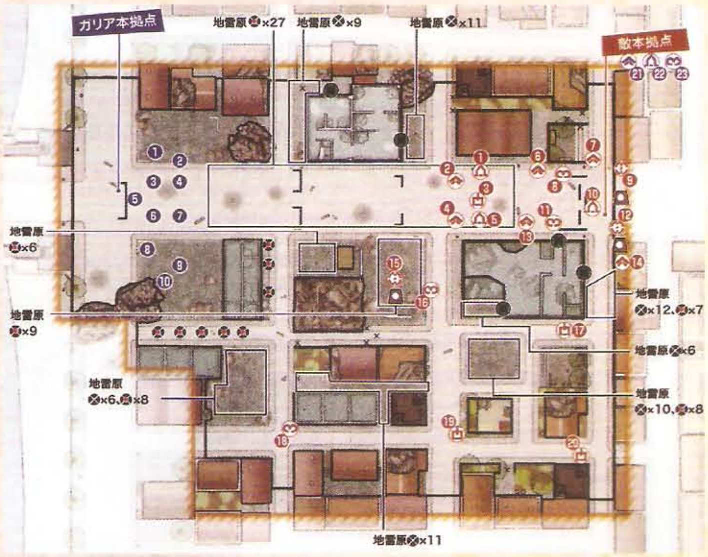
1-4： 发动“迎击耐性”后用榴弹攻击20号突击兵的身后，将其炸出总部所在区域。之后强行突入，将总部占领即可。

一回合攻略2

准备： 配置リーダー角色，使CP增至5点以上，另配置侦察兵アリシア、ワヴィ、アイカ三人的任意一人。

1-3： 前两次行动与上述方法相同。第三步发动“迎击耐性”后，由东侧通道进入敌方总部，在突击兵前方蹲下，移动至突击兵的迎击死角，而且还能令重机枪只打中突击兵的绝妙位置。耐心等待突击兵被自己人打死后，将重机枪清除，即可占领敌方总部。

ヴァーゼル东侧（HARD）



敌方作战单位		
1 帝国对战车猎兵	8 帝国侦察猎兵／蹲下	16 帝国侦察猎兵
2 帝国突击猎兵	9 帝国狙击猎兵	17 帝国驱逐战车
3 帝国驱逐战车	10 帝国对战车猎兵(リーダー)	18 帝国侦察猎兵
4 帝国突击猎兵	11 帝国侦察猎兵／蹲下	19 帝国驱逐战车
5 帝国对战车猎兵	12 帝国狙击猎兵	20 帝国驱逐战车
6 帝国突击猎兵／蹲下	13 帝国突击猎兵／蹲下	21 帝国突击猎兵／增援
7 帝国突击猎兵／蹲下	14 帝国突击猎兵／蹲下	22 帝国对战车猎兵／增援
	15 帝国狙击猎兵	23 帝国侦察猎兵／增援

胜利条件	占领敌方总部
败北条件	ウェルキン死亡／我方总部被占领／我方步兵全灭／超过20回合
目标回合	S级1回合／HARD难度1回合

战前分析



这是一个直线型的关卡，我方起点和敌方总部在地图两端，但总的来说距离不算太长。一路上敌方布有密集的阵形，特别是接近敌方总部时，里外三层的火力网有着极大的杀伤力，而且还有降我方防御力的侦察兵雪上加霜。不过这一关的CP最大值又回升到了9点，相对来说比较宽松，难度方面并没有想像中那么高，因此过关方法比较多，并有一定的趣味性。

一回合攻略1

准备： 只配置アリシア一人即可。

1-1： 对アリシア使用“全力防御”和“潜在能力觉醒”后存档。

1-2： 向敌方总部移动，路上必需



发动“迎击耐性”和“连续移动”。到达敌方总部前向军旗下的对战车兵后方发射榴弹，将炸离旗杆下方，如未成功请读档。发射榴弹后发动“不思议な体”回复体力，之后直冲旗杆占领总部即可，只需4点CP。注：如使用ワヴィ或アイカ，需在炸飞对战车兵后用队长指令“应急处置”回复体力后，再发动“迎击耐性”占领总部，一共需要8点CP。



一回合攻略2

准备： 配置支援兵カロス、ラミィ、クローディア三中人任意一个在地图下方最右处。

1-1： 对支援兵使用“潜在能力觉醒”后向敌方总部移动，用尽AP后存档。

1-2： 继续前进两次，都必须发动“ノーダメージ”。来到旗杆处，蹲在对战车兵身边，周围敌人强大的火力很快就会把对战车兵干掉，在不开一枪的情况下便可过关。



红色海面的警报声响起

消失的村庄再度复苏

通关时间：5 小时

死魂曲 新生	SCE		动作冒险
PS3	SIREN：New Translation		日版
	2008年7月24日	1人	5980日元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

文 火云

美编 anubis

SIREN

NEW TRANSLATION

第1章 CHAPTER2

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.04 屿田习次の警察手帐
关键物品	—



简易流程

1. 【交番】从交番中跑出向附近的民家移动
2. 【民家附近】藏在棚子下方躲过尸人的追捕
3. 【民家】等待尸人走远后进入民家
4. 【民家】隐藏在柜子中
5. 【里庭】等待尸人将后门打开后冲进后院将尸人打倒

如何才能不被尸人发现

由于游戏中的尸人依然保留了无论被击倒多少次都会再次从地上爬起的“优良传统”，所以在持有顺手的武器后再与其正面交锋才比较明智。尸人会被手电发出的光和物体发出的声音吸引而进入警觉状态，所以当手中没有武器时，系统一旦发出尸人在附近的警告后最好及时将手电关掉。轻推摇杆或蹲下行走降低角色的移动速度，能够避免走动时发出声响。在隐藏地点较少的建筑物通道内要有随时保持慢速行走的意识。

积极地调查才是关键

在与尸人的持久斗争中不掌握“隐藏”这个基本技能是不可能过关的。看到有蹊跷的地方或物品时一定不能错过，尽管上去按○键调查即可，许多隐藏物品和武器都藏在犄角旮旯的地方，不展开地毯式搜查是很难找到的（将视点切换到主观视点后能够观察的更加清楚，有时还能够发现一些游戏中的细节）。只要不发出较大动静藏到场景中的柜子或角落中，是不会被尸人发现的，即便他走到距离玩家近在咫尺的距离，只要你不做出冲出隐藏地点的自杀举动。



物品 NO.04 屿田习次の警察手帐



游戏中第一个隐藏物品的获得方法是拿着“一升瓶”将警察尸人击倒，便能够获得从他身上掉落的警察手帐。使用一升瓶攻击尸人最好在未被他发现时从背后袭击，否则正面很难在他使用手枪将霍华德撂倒前冲到他的面前。第一关有两处地点可以获得一升瓶，它们的位置分别在巴士停靠的棚子处和悬崖上方的民家中。使用一升瓶将警官击倒获得物品后记得要立刻离开事发地点，否则等他再站起来就不好对付了。

第2章 CHAPTER2

主人公	萨姆・门罗
获得物品	NO.08 デジタルビデオテープ
关键物品	—



简易流程

1. 【田掘方面への道】登上台阶前进
2. 【田掘方面への道】获得铁锹
3. 【矿山事务所】打倒尸人并将事务所门上的锁破坏后进入

首先要获得武器

开始后萨姆手中没有武器，注意不要被尸人发现。登上台阶发生剧情后将手电关掉低身从矿车后绕过前方的尸人，沿着道路前进按照提示获得铁锹后就不需要躲避了。使用铁锹将事务所前的尸人打倒（安静地走到尸人背后在没有被发现前发动攻击能够迅速地将尸人干掉），再使用武器将正门的铁锁破坏进入房间即可过关。



物品 NO.08 デジタルビデオテープ

将事务所前的尸人解决掉后先不要急着进屋，事务所右侧的警报小屋后方即可看到通到房顶的梯子，顺着梯子来到房顶调查铁架即可获得隐藏物品。在爬梯子时按 × 键即可从梯子上直接跳下，但需要注意跳下时的高度，太高的话落地后便会产生很大的硬直，如果周围有尸人会非常危险。

第2章 CHAPTER4

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.09 奇妙な图形の文字盘
关键物品	—



简易流程

1. 【比良境方面への道】跟随阿玛娜前行
2. 【三田村家の屋根】按照阿玛娜的指示行动
3. 【三田村家の中】躲进柜中等待尸人经过
4. 【狩武食堂】到达 2 楼将广告牌推下
5. 【墓地】到达通向刈割方面的道路

合理利用狩猎陷阱

在本关墓地的附近可以获得名为“狩猎罠”的道具，获得该道具后按十字键的下方即可将陷阱设置到地面。如果尸人路过放置陷阱的地面就会被陷阱夹住脚而在一段时间内失去行动能力，陷阱最大的作用除了能够夹住尸人外还能够让其手中的武器掉落到地面，这也是赤手空拳的状态下安全地获得武器的最有效途径。建议放置陷阱后站在陷阱的后方，使用十字键左方向的“呼叫”指令将尸人吸引过来自投罗网。



使用视界搜寻是战斗的关键

“视界搜寻”一直都是“《死魂曲》系列”的核心系统，这个特殊的系统可以使玩家观察到在附近行动的人的视点，本作对这个系统做出了大胆的改良。游戏中按 L2 键即可发动视界搜寻系统，按 L1 或 R1 键可以自动按顺序寻找附近人的视点，转动右摇杆则可以手动搜寻视点。本作中新增加的系统就是将视点锁定在画面的右侧后，玩家还能够控制左侧画面中的人物移动，但是在该模式下游戏的画面会比普通模式下模糊。同时固定 3 个人的视界时画面会变得更加模糊，而且角色还不能进行移动。根据具体情况切换不同的视界模式是躲过尸人和过关的关键所在，需要注意的是当尸人进入警戒状态时画面的颜色会变成红色。

物品 NO.09 奇妙な图形の文字盘

这个物品藏在火の见橹高台的上方，想要到达这里就必须先找到个顺手的武器。建议在墓地获得铁铲后再前往这里，因为周围有许多尸人，所以建议先将他们击倒或用陷阱限制住他们的行动后再去爬火の见橹。

第 2 章 CHAPTER6

主人公	萨姆・门罗
获得物品	NO.10 矿山职员の日志
关键物品	缶切り（第 7 章 CHAPTER4）



简易流程

1. 【矿山事务所】抵住房门一段时间
2. 【铁桥】向合石上部东坑方向移动
3. 【合石上部东坑】击倒尸人获得 38 口径短铳
4. 【合石上部西坑】击倒尸人到达通向比良境方向的道路

物品 NO.10 矿山职员の日志

在合石上部东坑击倒拿着枪的尸人附近身后搬动铁轨的扳手，改变铁轨，然后在合石上部西坑里把矿车推下撞坏东坑的铁门即可在门后的废墟上获得日志。

手枪的威力要远远高于搏斗武器

拿到手枪后按 L1 键即可做出举起枪的动作，只有在这个状态下按 R1 键才可以开枪，否则只会做出抡枪的动作。举枪时右摇杆可以进行瞄准，不过由于游戏使用的自动锁定系统，只要举枪的大致方向正确就会自动锁定距离玩家最近的尸人，击中尸人的头部能够给予其巨大的伤害。其实此时可以打开视界搜寻到目标的视点，对象的视点画面越清晰射击的命中率就越高。

关键物品

缶切り（第 7 章 CHAPTER4）

缶切り在合石上部东坑的排水ポンプ室内，但是房门是关着的，想要拿到该道具首先就是找出进入该房间的方法。打开房门的方法就是使用矿山事务所的内线电话，调查电话后输入画面右下方手写的号码“508”，等待电话接通听到尸人说话后即可挂上电话。然后再次来到排水ポンプ室即可打开房门进入房间，调查房间左侧即可获得关键道具“缶切り”，该道具在第 7 章 CHAPTER4 才能发挥作用。

第 3 章 CHAPTER2

主人公	贝拉・门罗
获得物品	NO.12 入院患者の手纸
关键物品	–



简易流程

1. 【206 号】蹲着移动
2. 【B 阶段】向 1 层移动
3. 【手术室】从手术准备室向 C 阶段移动
4. 【C 阶段】向地下室移动
5. 【烧却炉】获得受付の键
6. 【受付】使用钥匙进入房间呼救
7. 【A 阶段】向地下室移动
8. 【厨房】使用闹铃
9. 【事务室】打开房门
10. 【职员用阶段】从门的缝隙逃走



3 使用监控器引起尸人注意

进入手术室后使用视界搜寻找到最近的尸人，当尸人向手术准备室开始移动时，按下监视器的开关然后立刻躲在手术室入口附近。等待监视器发出声响将尸人吸引过来时，通过手术室挡板的缝隙即可在尸人背后溜走。

5 获得受付の键的方法

来到地下室后使用视界搜寻锁定此处尸人护士的视点，当尸人向事务所移动时，尾随她来到烧却炉拿到“受付の键”后，故意踢地上的铁桶发出声响，等引起尸人的注意后立刻躲在烧却炉里。等待尸人远离后再次尾随她离开地下室即可。

8 利用闹铃过关

这里最大的威胁就是移动速度超快的索鲁尸人，被他发现后贝拉基本就逃脱不掉了。所以此处要事先锁定索鲁的视点，然后躲在烧却炉内等待机会，当他乘上电梯就是行动的最佳时机。此时要立刻从烧却炉中出来然后跑到厨房设置闹铃，此后可以躲在事务室侧的墙壁或再次返回烧却炉内，等地下室的尸人被闹铃吸引过去后立刻跑到事务室打开房门奔向天台即可过关。

物品 NO.12 入院患者の手纸

该道具隐藏在护士室中，但是护士室的钥匙却在尸人手中，想要获得物品就要另辟蹊径了。首先要移动到 303 室，将尸人的视点锁定等待她移动到护士室并开始开门的时候，按下房间内的呼叫铃然后立刻从房间内跑出并躲在 A 阶段的楼梯处。当尸人进入 303 室后就可以进入被她打开的护士室内取得入院者留下的信了。

以不被尸人发现为前提慎重行动

贝拉是这个游戏中惟一一个不能使用武器的角色，只要被尸人发现并追到就会 GAME OVER，所以使用贝拉时一定要谨慎行动。尽量多蹲着移动和勤查看尸人视界是保命的关键，在通道行走时尽量关掉手电才不会引起尸人的注意。遇到拐角和楼梯的时候应该先使用视界搜寻确认前方是否安全再做出行动。由于尸人会搭乘电梯行动，所以严禁使用电梯在楼层之间进行移动。地下室的烧却炉是个安全的场所，躲在里面基本不会被尸人发现，但是要注意不要碰到炉子附近的铁桶而发出声响。

第 3 章 CHAPTER4

主人公	霍华德 · 赖特
获得物品	NO.15 羽生蛇村乡土志
关键物品	水门（第 6 章 CHAPTER4）



简易流程

1. 【波罗宿集落方面への道】向刈割东方向移动
2. 【刈割东地区】登上枯木与美耶古分离
3. 【不入谷圣堂】绕过圣堂向刈割西地区移动
4. 【农具置き场】获得武器
5. 【铁扉】破坏铁锁打开铁门
6. 【纳屋】与美耶古会合一同向刈割西地区移动
7. 【刈割西地区】西侧破坏的桥到达通向田掘方向的道路

给同伴做出指示

美耶古都是作为同伴登场的，她基本没有什么战斗力，所以在游戏中大部分时间都要保护她不要被尸人击倒。本关可以一开始就选择十字键指令“待て”让美耶古在最安全的地点待机。需要注意的是距离同伴的距离过远时，呼叫的指令就会无效，而且当同伴不在身边的时候即使到达过关地点也无法完成任务。

② 与美耶古失散

登上枯木的剧情后美耶古为了逃离尸人的追捕会到纳屋中躲起来，霍华德单独行动时不必太过于担心美耶古的安危，5 分钟之内她不会有危险的。但是空手是无法将被尸人包围的美耶古救出来的，玩家要到达农具置き场获得武器后才能将美耶古救出魔掌。

④ 获得武器

农具置き场附近放置了大量的武器，可以在此处挑选一件顺手的武器并将附近的尸人打倒后再离开。这些武器中“オススメ”、“平锹”和“三枚锹”的攻击频率较慢，但是却拥有很高的攻击力，建议从这三种武器中选择一种再去与美耶古会合。



物品 NO.15 羽生蛇村乡土志

该物品在纳屋里侧放置祠堂的位置。当取得武器后再来该处获得该道具会简单得多。



关键物品

水门（第 6 章 CHAPTER4）

与美耶古会合后，将刈割西地区的枯木放倒，就可以到达农具置き场里侧的水门处。在水门附近徘徊的男性尸人对美耶古来说是比较大的威胁，建议先将他击倒后再行动。将水门关闭后可以使下方水道的水位下降，部分水道地区可以行走。将水门关闭便能在第 6 章 CHAPTER4 省去不少时间。

第 4 章 CHAPTER2

主人公	犀贺省悟
获得物品	NO.18 はにゅうめん
关键物品	はにゅうめん（第 7 章 CHAPTER2）



简易流程

1. 发现被尸人袭击的萨姆
   - 尸人击退成功 → 2 向萨姆藏身的三田村家移动
     - 尸人击退失败 → 3 向萨姆所在的狩武食堂移动
   - 尸人击退失败 → 2 向萨姆藏身的墓地移动
     - 尸人击退成功 → 3 向萨姆所在的狩武食堂移动
3. 向萨姆所在的狩武食堂移动
   - 与萨姆合流成功 → 4 与萨姆合流
   - 与萨姆合流失败 → 4 过关条件未达成
4. 与萨姆合流 / 过关条件未达成
5. 与萨姆一同到达通往比良境方向的道路

③ 注意尸人警官

警官尸人手里持有手枪，对萨姆来说是个比较大的威胁，所以要尽量优先将其击倒才能保证萨姆的安全。尸人的移动路线是先到狩武食堂的冰箱处吃食物，将食物吃光后会从楼梯上到食堂的 2 楼。特别需要注意当萨姆逃到食堂 2 楼藏身时，要赶在警官尸人到达 2 楼之前将其干掉。

⑤ 利用发烟筒

目的地附近的尸人持有狙击枪，他的攻击范围非常广，无论省悟和萨姆暴露在他的面前都很危险。建议将发烟筒投向陆井家方向，趁着浓烟分散尸人注意力的空隙到达目的地。发烟筒可以在波罗宿祈祷所的玄关和三田村家中获得。除此之外由于狙击枪在开枪之后需要较长的上弹时间这个特性，可以在尸人上弹的时候立刻上前将其干掉。

追上慌张的萨姆与之会合



本关开始后萨姆会不断地逃跑并变换藏身的地点，而他藏身的地点是根据省悟击倒尸人的速度决定的，游戏中的几个藏身分支都已经在左侧的分支中列出，达成过关条件的关键就是要迅速地将面前的尸人击倒，关卡开始后立刻将最初的几个尸人击倒后直接到达三田村家 2 楼与萨姆会合是最安全的方案。由于省悟使用的武器攻击力相当高，而且子弹也算充足，不要吝惜尽管向敌人射击就是。不过使用散弹枪时需要切换到主观视点瞄准，在近战中会比较吃亏，建议将尸人击倒后将他的近身武器捡起使用（该尸人恢复后会捡起玩家掉落的散弹枪）。

物品 NO.18 はにゅうめん

关键物品 はにゅうめん

该物品就在狩武食堂 1 楼的桌子上，但是直接调查却不能够获得。需要等到警察尸人将器皿中的食物吃掉后，再次调查才能获得。はにゅうめん是第 7 章 CHAPTER2 获得隐藏物品的必要道具，想要收集全部物品的话还是将此物品拿到后再过关吧。

第 4 章 CHAPTER4

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.19 祭坛の偶像
关键物品	－



简易流程

1. 【离れの傍】击倒尸人前进
2. 【废屋】进入家中
3. 【子供部屋】获得时计のねじ卷
4. 【客间の前】使用铃声吸引尸人注意
5. 【客间】获得寝室的钥匙后向 2 楼移动
6. 【寝室】使用钥匙打开寝室的门后到达房顶
7. 【屋根】从屋顶移动到达目的地

美耶古的安全是首要目的

由于本关的场景较小，尸人的数量又多，霍华德还要带着毫无攻击力的美耶古这个累赘行动，美耶古在发生战斗时很容易被卷入其中，所以本关首要注意的就是保证美耶古的安全。建议进入废屋后找个安全的场所使用指令让美耶古躲起来，然后再控制霍华德确保前方道路没有危险时再将她叫出来同行。在 2 楼房顶行动时最好采用蹲行的方式避免发出声响。

② 进入废屋的方法

进入废屋的方法有东部雨户外侧、东南的床下和风吕场 3 种方法，建议将拿着锤子的尸人击倒后捡起锤子再向前方进发。

④ 使用时计的声音将客间的尸人引出

客间门后的尸人拿着 38 口径的手枪，从正门直接闯入非常危险，他一枪基本就可以结果霍华德。建议在子供部屋获得时计后，将其放在客间正面把尸人吸引出来，等待尸人出屋后可以选择直接将其击倒获得手枪或在其出房间的空隙溜进客间并获得寝室的钥匙。



物品 NO.19 祭坛の偶像

本关开始后将尸人击倒后获得“纳户の键”，进入伊东家使用钥匙打开纳户获得“坏れたニッパー”。来到 2 楼在空房间内的衣柜附近找到另一个“坏れたニッパー”。返回 1 楼剪断祭坛的铁丝即可获得偶像。该物品会随着 PS3 内置的时间变化而改变样子，一共有 4 种形态（19 : 00～01 : 00；01 : 00～07 : 00；07 : 00～13 : 00；13 : 00～19 : 00），入手后可以在查看物品的选项中查看偶像的样子。



第 5 章 CHAPTER2

主人公	梅丽莎・盖尔
获得物品	NO.20 犀贺省悟の手帐
关键物品	－



简易流程

1. 【203 号】经过 A 阶段到达 1 楼
2. 【诊察室】获得“屋上の键”
3. 【屋上】使用到手的钥匙打开房门
4. 【屋上】利用省悟的视点调查到院长室的内线号码
5. 【屋上】从西侧屋上（4 楼）向东侧屋上移动（3 楼）
6. 【东侧屋上】经由 C 阶段到达 2 楼护士室附近
7. 【エレベーター】到达地下室获得武器
8. 【地下】击倒头脑尸人
9. 【エレベーター】到达 1 楼
10. 【手术准备室】接通内线电话



发烟筒是逃命的关键

由于梅丽莎无法拿起重量较重的武器，所以攻击力偏低。但是在关卡开始就可以获得的发烟筒能够起到非常大的的作用，因为在浓烟之中尸人会暂时失去攻击能力，趁着这段时间可以逃之夭夭或将尸人击倒。发烟筒是非常时刻才能使用的保命道具，不要轻易浪费。

② 诊察室获得钥匙的方法

诊察室内的蜘蛛尸人对手无寸铁的梅丽莎来说还是具有很大的威胁的，想要获得室内的“屋上の键”可以冲进房内扔一个发烟筒然后趁烟雾还未散去前捡起钥匙跑出案发现场。另一种技术含量较高的方法是将房门打开后找个角落躲起来，将蜘蛛尸人的视点固定观察其爬出诊察室后趁着空隙进入房间取得钥匙。

⑧ 将控制尸人的头脑尸人击倒

乘电梯到达地下室即可找到推着头脑尸人在职员用阶段附近徘徊的护士尸人，由于头脑尸人并不会做出攻击动作，所以战斗时应该优先击倒护士尸人。解决头脑尸人后整个场景内的尸人便会失去行动能力，此后便可以大摇大摆地在医院内横行了。

物品 NO.20 犀贺省悟の手帐

取得该物品的方法是闯入 2 楼实验室调查器械架，2 楼东侧没有尸人，玩家可以轻松地由此到达实验室。第一次到达 2 楼东侧还可以获得武器“オススメ”。



第5章 CHAPTER4

主人公	阿玛娜
获得物品	NO.23 奇妙な图形の木片
关键物品	–



简易流程

1. 【墓地】尾随女尸人
2. 【波罗宿祈祷所】地下室中获得石像前的饰品
3. 【波罗宿祈祷所】使用过去视看到过去的地图
4. 【三田村家】使用过去视看到名册上的名字
5. 【禁足地】使用过去视确认门的封印
6. 【墓地】过去视调查名册上名字的墓地解开封印
7. 【波罗宿祈祷所】解开地下室的封印
8. 【禁足地】打开封印的门

阿玛娜的特殊能力“过去视”

在地下获得饰品后阿玛娜便会醒觉“过去视”的特殊能力，在发动视界搜寻后便可以看到过去的影像，过去视的操作同视界搜寻一样，画面中黄色的标记便是可以获得情报的地点。

2 从尸人手中抢到饰品

游戏开始后尾随着前方的尸人一直到达波罗宿祈祷所，等待三个尸人全都进入地下室并将饰品放置妥当（锁定女尸人的视点）。将发烟筒（在祈祷所1层获得）扔进屋外的水井中，等待地下的3名尸人全部走出祈祷所后潜入地下并取得饰品（还可以捡到啤酒瓶）。暂时没有必要调查封印，因为现在还无法解开封印。

6 7 解开封印的方法

在三田村家使用过去视便能够看到名册上的名字，在墓地中使用过去视调查名册上的名字便能够发现除了祈祷所地下室外的第二个封印点，要想解开这两个封印点就需要到达海边的禁足地使用过去视观察门上的封印图案。门右侧的图案是墓地封印的正确答案，而左侧的图案则是祈祷所地下封印的正确答案。将封印的转盘转到相应的位置即可解开封印。

物品 NO.23 奇妙な图形の木片

墓地偏东方向有一个没有墓标的墓地，使用过去视观察该墓地便能够发现这是辰野清江的墓地，调查墓地使墓地暴露出来，再次调查墓地即可发现“奇妙な图形の木片”，该木片上的图案和阿玛娜饰品背面的图案是一样的。



第6章 CHAPTER2

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.25 十尺ノ异人ノ事
关键物品	–



简易流程

1. 【田掘方面への道】阶段上方推下矿车
2. 【矿山事务所】通过里侧台阶到达上方的铁桥
3. 【铁桥】将右手侧铁轨尽头的矿车推下获得狩猎用散弹枪
4. 【矿山事务所】启动电梯
5. 【エレベーターA号】通过电梯降下将头脑尸人击倒
6. 【合石2番东坑】获得“サイレンの键”
7. 【サイレン小屋】启动警笛后将追踪者击倒

要留意追迹者的狙击

追迹者在警笛拉响之前会一直站在合石3番西坑的上方一动不动，只要不去主动招惹他就没有危险(被发现后必会被其击杀)。将头脑尸人击倒并获得サイレンの键后，使用钥匙拉响警笛后就会引起追迹者的注意，此后追迹者便会开始向玩家发起进攻，建议躲在需要开门的门口，等待他出门时迅速将其击杀。

2 将矿山事务所作为据点

矿山事务所地下的控制室是控制电梯的核心，要想将坑道中的电梯回复首先就要这里的动力设施回复正常。在装备狩猎用散弹枪的状态下调查事务所地下的作业台，便可以将手中的枪改造为“改造散弹铳”，改造后的枪威力有所提升，而且举枪后不必进行第一人称瞄准的动作，近战时能够发挥巨大的作用，强烈建议玩家到此处将枪改造。

5 头脑尸人在哪里？

控制蜘蛛尸人的头脑尸人配置点是随机生成的，但只会在3个地点中随机出现，玩家需要在地下多转上几圈。头脑尸人不会攻击，所以只要找到他的藏身之所就能够轻松将其击杀。

物品 NO.25 十尺ノ异人ノ事

该道具在追迹者所在的合石3番西坑，没有将将警笛拉响前是不可能获得该物品的。由于拉响警笛后追迹者便会开始追杀玩家，所以行动时也须注意不要和追迹者正面冲突。在获得“シャベル”（铲子）之后才能挖掘西坑的墙壁，获得“サイレンの键”附近的尸人手中就持有铲子，记得在使用铲子获得物品后再返回此处把散弹枪拿回来，否则使用铲子很难在与追迹者的战斗中获胜。

获得道具的流程

①将头脑尸人击倒
②合石2番东坑获得“サイレンの键”和“シャベル”
③警笛响起后躲过追迹者来到合石3番西坑
④合石3番西坑根据提示按○键挖掘墙壁
⑤获得“十尺ノ异人ノ事”







第 6 章 CHAPTER4

主人公	贝拉 · 门罗
获得物品	NO.27 美耶古祭文
关键物品	—



简易流程

1. 【田掘方面への道の近く】开始地点向左方的道路移动
2. 【铁扉】打开铁门到达不入谷圣堂方向

物品 NO.27 美耶古祭文

首先要在 3-4 章节中使用霍华德触发将水门关闭的事件，在燃料置き场前的小道顺着水路登上右手侧的高处调查墓地。

仔细观察尸人的行动规律

控制贝拉时确认暂时没有危险的情况下最好利用视界系统将附近尸人的行动规律摸熟。如果留心观察尸人的行动有时候还能够发现以外的细节，比如本关遇到索鲁尸人后不转身逃跑就会看到他拿着摄像机在对贝拉进行拍摄，而且还会说出“笑一个”的台词。

第 7 章 CHAPTER2

主人公	霍华德 · 赖特
获得物品	NO.28 8ミリフィルム
关键物品	—



简易流程

1. 【比良境方面への道】向御福屋方向移动
2. 【御福屋】从里侧台阶到达屋顶将尸人击倒
3. 【民家】使用武器将门口的木板破坏
4. 【民家】从 2 楼到达隔壁的民家
5. 【テレビ部屋】从缺口跳下
6. 【废屋】将头脑尸人击倒
7. 【そうずかばし】移动到对岸
8. 【山海杂货】将拿着犀贺尸人击倒，到达上粗户隧道

③ 确保道路通畅

游戏开始后御福屋屋顶拿着猎枪的尸人是个比较大的威胁，不先将其解决掉很难顺利地将民家前的木板破坏。从御福屋侧面的台阶登上房顶绕到他的身后就能轻松干掉他。如果不想增加杀人数也可以配合雷鸣的声音破坏木板，雷鸣过后约有 7 秒钟的时间尸人是听不到声音的，趁着这个空隙破坏木板进入房间即可。

⑥ 击倒头脑尸人

本关的头脑尸人会在废屋的周围徘徊，想要在屋外逮到他可不是一件容易的事，因为他看到霍华德后会迅速逃窜，加上外边还有大量的蜘蛛尸人骚扰，所以在外边对付他不是一件明智的事情。建议选择躲在废屋内守株待兔，一来关上门后蜘蛛尸人无法进入废屋，二来一段时间后头脑尸人会自投罗网。头脑尸人进入废屋会直奔厕所，对准他的背部给予其致命一击吧。如果此时手中装备的武器正好是尖镐（つるはし），则能够看到特殊的演出效果，那是相当解气的。出现特殊演出头脑尸人是不会再次复活的。

⑧ 击倒犀贺尸人

犀贺尸人举着狩猎用散弹枪站在山海杂货的屋顶，具有地利优势的他会给想要通过石桥到达对岸的我们以很大威胁。使用视界搜寻锁定他的视点，在他的视线离开桥面的时候迅速通过石桥来到杂货屋的下方。从杂货屋另一侧的台阶登上屋顶，爬屋顶的过程中需要注意犀贺的视线，被他看到后可是要吃枪子的。只要成功绕到他身后就算大功告成，近身搏斗他就不是对手了。

物品 NO.28 8ミリフィルム

必须拿到 NO.18 的物品“はにゅうめん”本关登场的警官尸人才会把御福屋里侧的入口打开。从不入古停留所附近的台阶可以到达御福屋的里侧。需要注意的是警官尸人属于羽根尸人，所以在⑥中不要使用尖镐将头脑尸人杀死，否则他是无法复活的。将头脑尸人击倒后在竹元家附近等待警官尸人复活，然后锁定他的视点，他会进入御福屋寻找食物而分散注意力，趁着这个时机进入御福屋即可。





第 7 章 CHAPTER4

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.29 うらないのカンヅメ
关键物品	—



简易流程

1. 【上粗户隧道】从公车中穿过到达熊虫堂
2. 【熊虫堂】从左侧的台阶登上房顶
3. 【3 楼】推动自动贩卖机挡住通路，向 BARBER フジミ方向移动
4. 【火の见橹】登上梯子向富三たばこ店方向移动
5. 【烟突】登上梯子触发落下的剧情
6. 【烟突】再次登上梯子
7. 【土藏】将铁锁破坏打开房门

❶ 迅速获得武器

本关的途中会不断出现蜘蛛尸人骚扰玩家，由于本关开始后霍华德手中并没有武器，所以首要目的就是赶快找到武器。穿过公车后到达的民家中就可以找到一个扳手（スパナ），不要遗漏。到达熊虫堂后可以在房间内找到一把匕首（ドス），攻击力自然比手中的扳手要高一些，取得匕首能够使之后的流程轻松不少。

❺ 尸人内讧

从火の见橹下来沿着富三烟草店前进的途中，玩家可以趁着怪力尸人与蜘蛛尸人互相攻击的空隙一口气跑到烟囱下方。火の见橹下方的右手侧的铁门中可以获得狩猎用狙击枪，想要打倒怪力尸人就必须倚赖这个强力武器。发生从烟囱上落下的事件后，就可以站在高处使用狙击枪将怪力尸人击倒了。



物品　NO.29 うらないのカンヅメ

流程进行到⑤发生从烟囱落下的剧情，在此之后将出现的萨姆蜘蛛尸人击倒从他身上获得“缶切り”。拿到缶切后调查富三烟草店外的冰箱即可获得罐头内的“うらないのカンヅメ”。想要获得该道具就必须在第 2 章 CHAPTER6 中使用萨姆获得缶切り，否则这里是无法获得缶切り的。

① 【第 2 章 CHAPTER6】拨打排水ポンプ室的内线电话
② 【第 2 章 CHAPTER6】进入排水ポンプ室获得缶切り
③ 【第 7 章 CHAPTER4】击倒萨姆尸人获得缶切り
④ 【第 7 章 CHAPTER4】调查烟草店外的冰箱

第 8 章 CHAPTER2

主人公	索鲁・杰克逊
获得物品	NO.31 アトランティス创刊号
关键物品	排水ポンプのスイッチ（第 11 章 CHAPTER2）



简易流程

1. 【合石 3 番西坑】（索鲁）从梯子下去
2. 【合石 4 番东坑】（索鲁）与萨姆见面，从电梯 B 号前的梯子下去
3. 【合石 2 番西坑】（索鲁）切断照明开关
4. 【合石 2 番东坑】（索鲁）到达台阶处取得摄像机
5. 【合石中央立坑】（索鲁）将女尸人击倒，向合石 5 番东坑移动
6. 【矿山事务所（中）】（萨姆）不被尸人发现逃出屋外
7. 【矿山事务所（外）】（萨姆）获得武器
8. 【矿山事务所（中）】（萨姆）将尸人击倒，启动电梯
9. 【合石 5 番东坑】（索鲁）乘电梯 A 号达地面
10. 【铁桥】（索鲁）将拿着猎枪的尸人击倒



控制两名角色

这关玩家会控制两名主人公行动，没有控制的那名同伴是不会受到尸人攻击的，而且没有强制要求完成任务的时间，所以玩家大可放心地进行游戏。虽说有两名可控制角色，但是却不能在两名角色之间随意切换，只能等待完成小目的后由系统自动切换成另一名角色。

❺ 将负责监视的女尸人击倒

在从合石 4 番西坑向合石 4 番东坑行进的过程中会遭到拿着狙击枪的尸人的袭击，由于此时索鲁手中并没有顺手的武器，所以只能任其宰割。从电梯 B 号前的梯子到达合石 2 番东坑，获得摄像机后再返回小目的的场所就可将女尸人击倒。

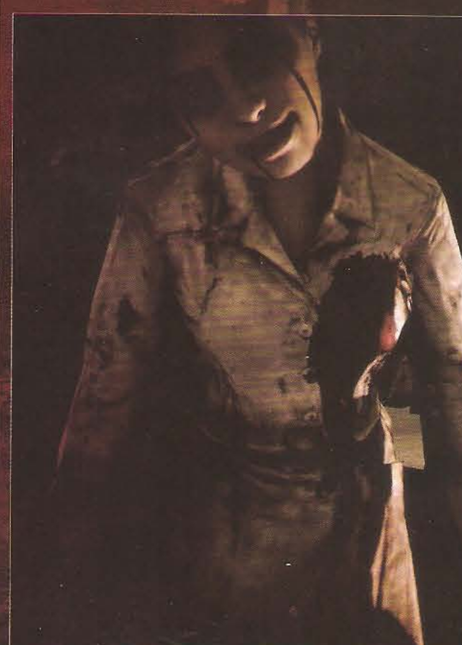
关键物品

排水ポンプのスイッチ

本关的关键物品在排水ポンプ室中，但是想进入该房间首先要找到房间的钥匙。排水ポンプ室的钥匙在合石 2 番西坑的北侧，电梯 C 号前方道路尽头的一升瓶中。这里有一个尸人在守护，所以最好取得武器之后再来。从尸人的背后发动攻击轻松将其干掉，捡起一升瓶后对着周围的墙壁挥舞将瓶子弄破就能够获得当中的钥匙。取得钥匙返回排水ポンプ室打开房门调查控制器就可以获得本关的关键物品了。

物品　NO.31 アトランティス创刊号

得到武器后使用视界搜寻锁定合石 4 番西坑徘徊的尸人，等待他把仓库门打开后将其击倒，然后进入仓库调查桌子即可获得アトランティス创刊号。



第 8 章 CHAPTER4

主人公	梅丽莎・盖尔
获得物品	NO.32 JOYLiNK
关键物品	何かの键（第 12 章 CHAPTER2）



简易流程

1. 【303 号】出房间到 301 室的阳台
2. 【3 楼阳台】从阳台的洞口跳下来到 202 室阳台
3. 【A 阶段到 B 阶段】到达 1 楼进入待合室
4. 【待合室】调查自动门后由 C 阶段到达地下室
5. 【电源室】接通电源
6. 【C 阶段】经过手术准备室和手术室到达 B 阶段
7. 【B 阶段】从 2 楼移动到 A 阶段与贝拉会合
8. 【A 阶段】从 2 楼 203 室的窗户到达屋外
9. 【自动门】将卡住的板子抽走打开自动门与贝拉会合
10. 【正门】打开正门逃走

获得更强的武器

虽然开始不久就能从 2 楼的阳台获得一升瓶作为武器，但显然这不是一件能让人放心的武器。A 阶段的尸人手中持有更好的武器，使用瓶子将其击倒后就把掉落在地上的手术刀捡起来吧。获得手术刀之后就可以在医院中横行了，电源恢复后出现的索鲁尸人依然是个比较难对付的家伙，他的体力较多战斗时注意不要给他攻击的机会。

7 与逃窜的贝拉会合

2 楼 A 阶段与贝拉会合失败，贝拉会随机隐藏到 3 个角落中。躲起来的贝拉一旦被尸人发现就会 GAME OVER，所以要抓紧时间先将周围的尸人清理掉确保贝拉的安全。使用视界搜寻锁定贝拉的视点能够更准确快速地找出她的藏身之所。贝拉隐藏的 3 个地点分别是：3 楼阳台；地下室仓库内的柜子；地下室走廊的柜子。

8 外出时确保贝拉的安全

梅丽莎从窗户到达屋外前要确保贝拉的安全，否则在外边行动时贝拉很有可能会被尸人发现。建议领着贝拉到达 1 楼男洗手间，选择十字键指令“隠れる”让她躲起来，这里是绝对安全的场所，在此之后就可以放心地来到 203 室通过窗户爬出屋外了。解决了自动门的故障后返回洗手间叫出贝拉就可以带着她过关了。



物品 NO.32 JOYLiNK

在地下室与贝拉会合后通过指令让她躲进燃烧炉就可以获得该物品，获得该物品后返回标题菜单即可进行迷你游戏，但游戏时必须连接网络。

关键物品

何かの键

控制梅丽莎到达西侧屋顶的蓄水槽顶部，根据提示打开闸门会看到“何かの键”顺着水流掉落到地面的信息。梅丽莎一个人行动时是无法取得该钥匙的，等流程发展到与贝拉会合并打开自动门后，领着贝拉来到侦察室旁边的管道就能够触发贝拉捡起钥匙的剧情。



第 9 章 CHAPTER2

主人公	梅丽莎・盖尔
获得物品	NO.34 ハワード・ライトの携带电话
关键物品	—



简易流程

1. 【不入谷圣堂】通过视界搜寻锁定猎枪的尸人的视点
2. 【燃料置き场】躲过猎枪尸人的视线向纳屋移动
3. 【刈割东地区】经过纳屋到达刈割东地区
4. 【铁扉】通过铁门将另一侧的尸人击倒
5. 【刈割西地区】将 2 个油桶扳倒并点火

安全第一

由于梅丽莎自身的战斗力就不强，而且还要带上一个拖油瓶贝拉，战斗起来的难度就更大了，一个不小心让尸人接近贝拉就会导致前功尽弃。在纳屋和铁扉这些需要发生强制战斗的地方，最好事先找个安全的场所让贝拉待机或隐藏起来，等风平浪静之后再带她一同前进。



1 注意拿着猎枪的尸人

由于地形有利，猎枪的尸人的狙击范围非常广，从燃料置き场到刈割东地区的过程中都有可能被击中。在这段区域中行动时一定要用视界搜寻锁定该尸人的视点，然后利用他的视线死角通过。尸人所在的区域是无法去到达的，所以别指望能拿到他手中的猎枪，老老实实地弯着腰通过吧。

5 击败怪力尸人

燃料置き场前发生事件，贝拉的腿被树枝卡住而无法动弹，怪力尸人的出现让事态变得更加棘手。战斗中千万不能让怪力尸人靠近贝拉，使用十字键指令的“叫ぶ”能够吸引他的注意力使他转为攻击梅丽莎。不要试图去攻击怪力尸人，因为那根本就没有效果，绕着场地将周围的三个油桶都扳倒，选择“火を点ける”就能够结束战斗了。

物品 NO.34 ハワード・ライトの携带电话

携带电话会在纳屋附近、铁门附近和燃料置き场附近三个地点随机出现，这三个地点都是流程中必然路过的，所以只要留心画面中的提示获得该物品基本没有任何难度。携带电话中保存着霍华德的照片，在菜单中选择“アーカイブ”打开该物品然后再按△键即可将照片保存到 PS3 的硬盘中。XMB 中选择照片就能够查看这些照片了，照片可都是真人拍摄的哦。



第 9 章 CHAPTER4

主人公	犀贺省悟
获得物品	NO.36 三田村家のアルバム
关键物品	—



简易流程

1. 【火の见橹】将袭击贝拉的尸人清理干净
2. 贝拉逃到狩武食堂的 2 楼
   - 犀贺接近贝拉 → 4
   - 警官尸人接近贝拉 → 3
3. 贝拉躲进狩武食堂的壁橱中
   - 警官尸人打开壁橱前将其击倒 → 4
   - 警官尸人将壁橱打开 → 终了条件未遂
4. 贝拉逃到八十八米店
5. 将头脑尸人干掉组织袭击贝拉的羽根尸人
6. 【三田村家】2 楼壁橱前获得祈祷所的钥匙
7. 【波罗宿祈祷所】打开房门调查书架

交换武器使用

游戏开始后要站在高台上将袭击贝拉的尸人一一狙杀，然后将三田村家向高台移动的男性尸人狙杀就可以从高台上爬下。由于省悟手中武器的子弹数有限，所以本关要尽量多使用尸人掉落的武器杀敌，将警官尸人击倒后就可以捡起他手中的 38 口径手枪。利用手枪的自动瞄准特性来对付飞在空中的羽根尸人要比手动瞄准起来简单多了。需要注意的是本关尸人的复活速度非常快，尽量不要与他们过多纠缠。

5 守护贝拉的简便方法

贝拉会在省悟无法通过的木板缝隙中钻来钻去来躲避尸人的追捕，想要跟上贝拉就要在各个房子中绕来绕去十分麻烦。其实玩家可以在确保贝拉暂时没有危险的情况下，直接到三田村家 2 楼将头脑尸人击倒。这样既能在此处获得祈祷所的钥匙，又能使追击贝拉的羽根尸人行动停止，何乐而不为呢？

第 10 章 CHAPTER2

主人公	贝拉・门罗
关键物品	リリアン、ハニュウダカブト（第 11 章 CHAPTER4）
获得物品	NO.38 バミューダ 3 のレコード、NO.39 リリアン、NO.40 虫取りセット、NO.41 ハニュウダカブト



简易流程

1. 【押入れ】等房间内的全部尸人都离开后再从壁橱中出来
2. 【空き部屋】获得父亲尸人放在桌子上的寝室钥匙
3. 【寝室】打开房门从窗户到达阳台
4. 【ベランダ】从房顶跳到地面
5. 【门】打开大门后出现新的尸人，跑回院子将大门关闭
6. 【门】躲过尸人的搜寻打开大门逃跑

1 使用视界搜寻解谜

本关开始后需要躲在壁橱内等待所有尸人都走出房间才能采取行动，从壁橱出来后使用视界搜寻锁定父亲尸人的视点，跟随父亲来到 2 楼，等父亲尸人进入寝室后进入右侧的空房间躲进柜子或壁橱里。继续观察父亲尸人的视点，一直到他进入空房间并将钥匙放在桌子上。等父亲尸人出房间后立刻从柜子中出来拿起钥匙打开寝室的门到达阳台。进入寝室后需要将手电关闭并保持蹲行的状态，稍微发出动静就有可能吵醒正在睡觉的尸人。

6 逃出尸人的魔掌

当玩家第一次到达目标地点后就会发现变成尸人的梅丽莎从远处出现，此时要立刻转身跑回院子躲起来。梅丽莎尸人进入院子后会将大门锁起来，此时玩家要找一个安全的角落通过视界搜寻观察院子里尸人的行动，等待他们远离大门时迅速来到大门前，由于开锁需要一段时间，所以要算准尸人返回的时间。

物品 NO.38 バミューダ 3 のレコード、NO.39 リリアン、NO.40 虫取りセット、NO.41 ハニュウダカブト

NO.38/39　本章开始后将视界切换到父亲尸人的视点并锁定，跟随父亲尸人上楼后迅速进入二楼右侧的空房间并躲进柜子中，观察视点等父亲尸人进入空房间把钥匙放在桌子上，等父亲尸人走出房间后从柜子中出来拿到钥匙。走到寝室门前对着空房间叫喊，等待文子从房间内走出后悄悄地躲进房间即可。

NO.40/41　离开前获得“纳户の键”，在玄关按下门铃并在母亲尸人出来后进入房间，在纳户中调查棚。获得 NO.40 物品后返回院子，给红池子西边的数上涂上黑蜜绕院子半圈后返回调查树干即可获得物品“ハニュウダカブト”。

第 10 章 CHAPTER4

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.42 世界 UMA 大百科事典
关键物品	—



简易流程

1. 【波罗宿集落方面への道】向刈割东地区方向移动
2. 【刈割东地区】登上朽木来到达不入谷圣堂
3. 【铁扉】破坏铁门在纳屋与美耶古会合
4. 【纳屋的里侧】解开狮子の封印
5. 【铁扉西边】解开人间の封印
6. 【田掘方面通道前】解开鹫の封印
7. 【农具置き场里侧的水门】将水闸关闭
8. 【干枯的水道】解开雄牛の封印

2 与失散的美耶古会合

霍华德登上朽木发生剧情后会与美耶古暂时分散一段时间，这段时间美耶古会被尸人追到纳屋中躲起来，玩家需要在尸人进入纳屋之前取得武器并将尸人击倒。想要获得武器就要利用狩猎陷阱了，碰到落单并持有武器的尸人后先在自己身前放置一个陷阱，然后选择呼叫的指令吸引尸人，尸人中陷阱后立刻捡取掉落的武器赶到纳屋前为美耶古解围。

物品 NO.42 世界 UMA 大百科事典

取得该物品的步骤比较繁琐，首先要确保玩家经过下面的四个地点，然后在图中的位置设置陷阱，等待陷阱发出声响后调查墓前的血迹就可以获得该物品了。

1 通过 4 个地点
狮子封印附近
燃料置き场前的木桥
不入谷圣堂侧面的山路
水门桥附近的山路

2 不入谷圣堂东北侧的目的设置陷阱
3 墓附近等待 UMA 中陷阱

第11章 CHAPTER2

主人公	犀贺省悟
获得物品	NO.43 合石岳壁画
关键物品	—



简易流程

1. 【矿山事务所】由此向合石4番西坑前进
2. 【合石4番东坑】中央立坑附近获得保险丝
3. 【合石4番东坑】乘坐矿车防止山体塌方
4. 【矿山事务所】使用保险丝启动电梯
5. 【电梯B号】切断门上的铁丝后乘坐电梯
6. 【合石1番坑】躲过怪力尸人捡到“杭”
7. 【矿山事务所】将电梯停止
8. 【电梯A号】在排水ポンプ室附近将头脑尸人击倒并使用杭彻底杀死她
9. 【合石1番坑】登上梯子拿到“宇理炎”

③ 乘坐矿车防止塌方

拿到保险丝后在返回矿山事务所的过程中，电梯B号前的通道会发生塌方而导致无法通过。其实只要在合石4番东坑乘坐矿车移动，就可以避免塌方发生，本关要合理利用矿车在各个矿坑中移动。

⑥ 获得杭后才能杀死头脑尸人

使用普通的攻击是无法将本关的头脑尸人杀死的，只有获得杭之后才能真正将其杀死并使怪力尸人和蜘蛛尸人失去行动能力。当省悟获得杭后头脑尸人便会在玩家靠近她时使用电梯在矿山内移动，想要追上她非常困难。其实只要在追踪开始后直接返回矿山事务所将电梯的电源停掉，然后再从铁桥来到排水ポンプ室附近就能够将头脑尸人堵在这里，上前使用杭将其终结吧。

物品 NO.43 合石岳壁画

必须要在第8章 CHAPTER2完成必要条件（合石番东坑电梯C号右手侧将尸人击倒，利用一升瓶获得ポンプ室の键）。电梯恢复后到电梯C处，通过坏了的电梯到达电梯B，将铁门附近的尸人击倒获得起爆装置（尸人手中的武器“ワイヤーカッター”非常少见，建议捡起来一下增加武器收集度），到达B2使用即可得到暴露出来的壁画。



第11章 CHAPTER4

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.45 カセットテープ
关键物品	—



简易流程

1. 【民家】贝拉钻过缝隙潜入民家
2. 【御福屋】里侧的台阶处获得钢管
3. 【民家】在雷声的掩盖下破坏木板
4. 【民家】风吕场与贝拉会合到达2楼
5. 【屋顶】来到屋顶向左侧移动，让贝拉通过壁橱钻到对面
6. 【屋顶】跳到对面与贝拉会合
7. 【有电视的房间】让贝拉在此处待机，霍华德独自前往废屋
8. 【废屋】将两个蜘蛛尸人引到屋内击倒，出房间与贝拉会合
9. 【そうずかばし】躲过尸人的视线来到山海杂货下方
10. 【山海杂货】爬上屋顶将头脑尸人击倒

③ 破坏挡路的木板

民家的入口依然被木板封住，虽然贝拉可以先从左侧的洞口进入，但是霍华德却无法进入。要找到武器之后才能将木板破坏，御福屋里侧台阶下方的钢管就是最佳的选择。拿到钢管后返回门前在雷声响起后的七秒钟之内破坏木板就不会引起附近尸人的注意。

⑧ 困住蜘蛛尸人

废屋附近的两个尸人对贝拉来说威胁很大，想要通过此处就要想办法将他们困住。首先让贝拉在有电视的房间内待机，然后只身来到废屋附近将两个蜘蛛尸人引到屋内并将他们击倒，在蜘蛛尸人没有复活之前走出房间并将房门关上，这样他们会无法从废屋中出来给玩家造成威胁了。

⑩ 击倒头脑尸人的方法

首先在废屋附近让贝拉待机，然后使用视界搜寻锁定山海杂货上方头脑尸人的视点，在不被头脑尸人发现的情况下蹲行来到山海杂货下方。一旦被头脑尸人发现，他就会飞到拿着手枪的警察尸人附近，有了警察尸人的保护后霍华德很难接近头脑尸人，所以行动时尽量不要被头脑尸人发现。由山海杂货的另一侧登上屋顶来到头脑尸人的背后将其杀死，这样最具威胁的警察尸人就无法行动了。

物品 NO.45 カセットテープ

必须在第10章获得リリアン和ハニュウダカブト这两个关键物品才能让贝拉到达御福屋并取得本关的隐藏物品。建议在击倒头脑尸人后再返回御福屋让贝拉行动，否则这里的羽根尸人会对贝拉造成很大威胁。

第12章 CHAPTER2

主人公	萨姆・门罗
获得物品	NO.47 羽生蛇村民话集
关键物品	—



简易流程

1. 开始后穿过公车躲进前方的房间内
2. 到达烟囱附近的高台使用天线攻击怪力尸人
3. 阻止蜘蛛尸人伤害贝拉

① 躲过怪力尸人的追捕

其实本关的流程与霍华德的那次差不多，只是怪力尸人会在行进的途中不断出现干扰玩家。显然，使用普通攻击是无法将怪力尸人击倒的，所以游戏的前半程只能躲避和逃跑，至于中途出现的蜘蛛尸人就不必对他们客气了。由于怪力尸人的体积较大，所以他无法进入空间狭小的房间内，只要躲进房间内就暂时不会有危险。被怪力尸人逼到没有退路的房间也没有关系，他扒在门口向屋内伸手乱抓时才具有攻击判定，可以在他停下来的空隙夺门而出。只要不被怪力尸人发现，他就会按照一定的路线在玩家附近徘徊，使用视界搜寻观察他的位置，然后从他的弱侧进行突破。



② 使用电视天线对付怪力尸人

一路逃到烟囱附近的房顶后就可以开始反击了，房顶的四周分布着电视天线，靠近天线后根据提示拿起天线后就会自动进入主视点来瞄准怪力尸人。当然，怪力尸人也不会站在下方傻傻地等着你去射他，他会在下方捡起瓶瓶罐罐的砸向萨姆，瞄准的时候被怪力尸人击中就会强行中断。由于怪力尸人在下方不停移动，所以想要瞄准他也并不是一件容易的事情，建议在发射时算出一个提前量，如果正中怪力尸人就会触发一小段动画，击中3次之后便会触发剧情结束战斗。如果附近的电视天线不够用，继续前进或到达中央的屋顶，那里有大量的天线可供使用（可以打开地图来查询天线分布位置）。



③ 击倒蜂拥而至的蜘蛛尸人

该任务开始后会同时出现大量的蜘蛛尸人，他们的目的不是萨姆而是上方的贝拉，马上捡起地上的狩猎用散弹枪向他们射击，优先击倒距离贝拉最近的蜘蛛尸人。建议就地展开战斗不要四处跑动寻找蜘蛛尸人，只要站在原地不动，他们会主动送到萨姆的枪口下。由于射击前要切换到主观视点，所以保持良好的视野是战斗关键，除了索鲁之外每个蜘蛛尸人要击倒两次，索鲁击倒三次才能确保贝拉的安全。

第12章 CHAPTER4

主人公	霍华德・赖特
获得物品	NO.48 焰藉秘录
关键物品	–



VS 犀贺省悟

本关没有任何的冒险部分，只需进行两场BOSS战即可迎来最终的结局画面。首先交战的对象是犀贺省悟，与省悟的战斗中最重要的就是与其保持距离，否则在霍华德上弹的时候很容易就会遭到他的反击。绕着场地不断奔跑直到将省悟甩开为止，然后使用视界搜寻找到省悟所在的位置提前将枪口瞄准他，射击几枪过后就会被省悟发现，此时再重复逃跑的战术即可。本关击中省悟的头部3次还可以获得隐藏物品，不要错过。

VS 蚕子

战斗开始后利用美耶古的视点来破坏蚕子的幻视，然后根据美耶古的指示利用宇理炎斩即可将蚕子击倒。注意战斗时蚕子分身后只有使用美耶古的视点才能找出他的真身，击中他几次即可结束战斗，总的来说这场BOSS基本没有难度。



收集补遗

小物品收集列表

编号	名称	获得场所	获得章节	获得条件
04	屿田习次の警察手帐	羽生蛇村/下粗户	1–2	使用一升瓶殴打警官
08	デジタルビデオテープ	羽生蛇矿山/サイレン小屋	2–2	爬上サイレン小屋屋顶调查铁架
09	奇妙な图形の文字盘	波罗宿集落/火の见橹	2–4	调查火の见橹
10	矿山职员の日志	羽生蛇矿山/合石上部东坑	2–6	调查铁门后的废墟
12	入院患者の手纸	犀贺医院/3Fナース室	3–2	调查桌子
15	羽生蛇村乡土志	刈割东地区	3–4	调查祠堂
18	はにゅうめん	波罗宿集落/狩武食堂	4–2	调查食堂1楼的桌子
19	祭坛の偶像	伊东家/奥の间	4–4	解开祭坛的封印
20	犀贺省悟の手帐	犀贺医院/实验室	5–2	调查实验室的推车
23	奇妙な图形の木片	波罗宿集落/墓地	5–4	使用过去视界观察到辰野清江的墓地后调查
25	十尺ノ异人ノ事	羽生蛇矿山/合石3番西坑	6–2	使用铁锹挖掘墙壁
27	美耶古祭文	刈割/不入谷圣堂里手	6–4	调查墓地
28	8ミリフィルム	尸人ノ巢/御福屋	7–2	调查柜台
29	うらないのカンヅメ	尸人ノ巢中枢/富三たばこ店	7–4	调查冰箱
31	アトランティス创刊号	羽生蛇矿山/仓库	8–2	调查桌子
32	JOYLiNK	犀贺医院/烧却炉	8–4	隐藏烧却炉内
34	ハワード・ライトの携带电话	刈割	9–2	调查地面
36	三田村家のアルバム	波罗宿集落/三田村家	9–4	从炉子上落下后调查相簿
38	バミューダ3のレコード	伊东家/子供部屋	10–2	调查收音机
39	リリアン	伊东家/子供部屋	10–2	调查箱子
40	虫取りセット	伊东家/纳户	10–2	调查棚
41	ハニュウダカブト	伊东家/庭	10–2	给树涂上黑蜜
42	世界UMA大百科事典	刈割/圣堂里手	10–4	调查UMA的痕迹
43	合石岳壁画	羽生蛇矿山/合石2番西坑	11–2	将坑道墙壁爆破
45	カセットテープ	尸人ノ巢/御福屋	11–4	调查床的缝隙处
47	羽生蛇村民话集	尸人ノ巢中枢物置	12–2	调查书架（需在8–4章节获得钥匙）
48	焰藉秘录	いんふぇるの	12–4	3次击中犀贺的头部

全部武器收集列表

编号	武器名	获得章节	获得方法
01	スパナ	7–4	穿过公车后的房间内
02	熊手	3–4	农具置き场
03	火搔き棒	4–4	初期装备
04	灰皿	4–4	1楼客间
05	案内板	5–2	1楼门厅
06	フライパン	2–4	狩武食堂1楼
07	アルトリコーダー	4–4	2楼子供部屋
08	ふとん叩き	4–4	2楼寝室阳台
09	魔法瓶	4–4	1楼居间
10	ネイルハンマー	2–4	陆井家周围的尸人手中
11	薪	4–4	风吕釜附近
12	柄杓	9–2	铁门附近的尸人手中
13	トロフィー	4–4	1楼客间
14	伞	3–4	农具置き场
15	镰	2–2	矿山事务所附近的尸人手中
16	铊	3–4	农具置き场
17	锯	3–4	农具置き场
18	目户斧	3–4	农具置き场
19	そば切り包丁	5–4	狩武食堂1楼
20	メス	5–2	地下室护士尸人手中
21	包丁	4–4	台所的尸人手中
22	ドス	5–4	三田村家内的尸人手中
23	つるはし	2–2	开始地点附近的尸人手中
24	铁パイプ	2–2	坑道内根据提示获得
25	シャベル	1–2	民家最深处
26	平锹	3–4	农具置き场
27	三枚锹	3–4	农具置き场
28	バール	4–2	袭击萨姆的尸人手中
29	ハンマー	6–2	事务所里侧斜坡上
30	テレビカメラ	8–2	合石2番东坑
31	杵	2–4	井户附近的尸人手中
32	松叶杖	7–2	进入家中登上屋顶后的尸人手中
33	ワイヤーカッター	11–2	仓库附近的尸人手中
34	白いギター	4–4	2楼子供部屋
35	大镰	9–4	袭击贝拉时索鲁尸人手中
36	焰藉	12–4	剧情获得
37	切斧	7–2	御福屋附近的尸人手中
38	刃广	4–2	八十八米店附近的尸人手中
39	一升瓶	1–2	巴士停靠站的棚子
40	ビール瓶	2–4	狩武食堂2楼
41	尿瓶	8–4	药局护士尸人手中
42	荧光灯	8–4	2楼女厕所
43	ウイスキーボトル	8–4	1楼男厕所
44	38口径短铳	2–6	电梯前的尸人手中
45	狩猎用散弹铳	4–2	初期装备
46	改造散弹铳	6–2	将狩猎用散弹铳拿到矿山事务所中改造
47	狩猎用狙击铳	4–2	比良境方面への道前的尸人手中
48	狩猎罠	2–4	墓地前
49	发烟筒	4–2	狩武食堂2楼
50	宇理炎	12–4	剧情获得

注：同种武器有许多种获得方法，表中只列举出其中的一种



通关时间：HARD难度80小时以上

文 胜负师 & Daniel　美编 木仙

泪洒三重冠	Aquaplus	策略角色扮演
PS3	TEARS TO TIARA 花冠の大地	日版
	2008年7月17日　1人	日元
	对应周边未定	对应玩家年龄：12岁以上

缺乏传统日式游戏支持，是PS3在日本市场所面临的一大问题，因此像《泪洒三重冠》这样的游戏对于PS3青黄不接的角色扮演领域有着一定的补充作用。当然，你可以用对二三线游戏的眼光去看待她，毕竟，《泪洒三重冠》的画面够干净，音乐很动听，剧情也挺感人，却还达不到一般人心目中次世代的标准。不过，当你玩上几个小时，其慢热的特质就越发显现出来。特别是选择HARD难度的朋友， 一定会为轻视走格子游戏而感到后悔，那种步步为营的紧张感，绝对会让你手心冒汗。尽管是一款非常传统的战棋游戏，但游戏系统的博大精深和集大成却时常会给人以惊喜，对属性的运用，对佣兵的培养，都能让人乐此不疲。为了能让各位真正享受游戏的乐趣，本攻略自然选择了HARD难度为制作标准（剧情流程由阳光成员Daniel制作），大伙可别被八九十个小时的厚道流程给吓到了哦！

三重冠系统全解

基本操作

AD 文字冒险模式操作　SL 战斗模式操作　共 共通操作

键	操作
○键	共 决定　共 按过信息　SL 未选中作战单位时为显示菜单
	SL 选中作战单位时为作战单位显示/作战单位状态窗口显示
×键	共 取消　AD 消除窗口/窗口显示
△键	AD 设定菜单显示　SL 我方作战单位朝向变化（顺时针）
□键	AD 剧情和对话快进　SL 我方作战单位朝向变化（逆时针）
L1键	AD 对话后退显示　AD 地图画面时选择上一个地点
	SL 选择上一个作战单位/范围攻击时选择上一个作战单位
R1键	AD 对话后退时按过信息　AD 地图画面时选择下一个地点
	SL 选择下一个作战单位/范围攻击时选择下一个作战单位
L2键	SL 镜头拉远
R2键	SL 镜头放大
十字键	共 光标移动
左摇杆	共 光标移动
右摇杆	SL 上下为镜头纵轴调整/左右为镜头横轴调整
L3键	SL HP表示开启或关闭
R3键	共 没有用途
SELECT	AD 部队编成时为技能显示　SL 选中作战单位时为技能显示
START	AD 对话自动模式切替　SL 显示菜单　SL 战斗开始
□键+十字键/左摇杆	共 地图上的光标高速移动

状态图例



1 作战单位名称
角色的名字

2 职业
角色的职业，详见职业部分

3 异常状态
一般情况下显示为“正常”

4 属性
角色的属性，详见属性部分

5 CHAIN STOCK
CS槽，详见CHAIN STOCK部分

6 LV与经验值
角色等级，提升后可增加基础能力，每获得100点经验值可升1级，上限为99级

7 SKL与熟练度
熟练度等级，提升后可习得新的必杀技、魔法或技能，每获得100点熟练度可升1级，上限为50级

8 HP与MP
角色的体力与魔力，HP为0时会撤离战场，使用必杀技或魔法时需消费MP

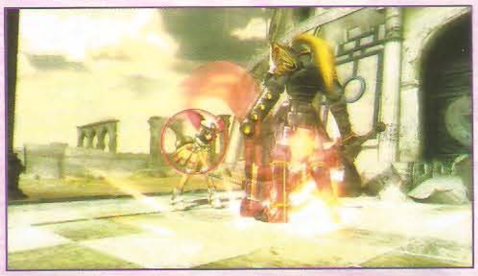
9 基础能力
ATK：角色的物理攻击力
MAG：角色的魔法攻击力
HIT：角色的物理攻击命中率和会心一击概率
DEF：角色的物理防御力
RST：角色的魔法防御力，并影响回复魔法的回复量
AVD：角色受到物理攻击时的回避率
MOVE：角色的移动力，每1点为移动1格

10 装备品
角色的装备品情况，按SELECT键显示技能装备情况

CHAIN STOCK

CHAIN STOCK（以下简称CS）是《泪洒三重冠》的特色系统之一。CS槽初始为1格，在熟练度上升到一定等级（一般为15级、30级、45级）时就能提升上限，最大为4格。攻击、被攻击、回避攻击、使用道具、使用回复或状态魔法等行动，均可以蓄起CS槽。

普通物理攻击可以利用CS使用连续攻击，每消费1格可多攻击1次，但需要在攻击动作中出现环形标记瞬间按○键方能发动连续攻击，不按键或连续按键均不会发动。4格CS槽全部使用时，最后一击会有华丽的特写表演，不仅威力巨大，而且敌人也不能反击。特定的必杀技需要消耗2格CS槽。



消费CS的魔法会根据魔法本身的特点追加一些特别的效果，例如威力增加、移动限制解除（部分魔法在移动后不能使用）、射程加1格、效果范围加1格、命中率增加等等，消费CS格数1格到2格不等，按□键后选择魔法即为使用CS增幅的魔法。4格CS是发动召唤兽的必要条件。

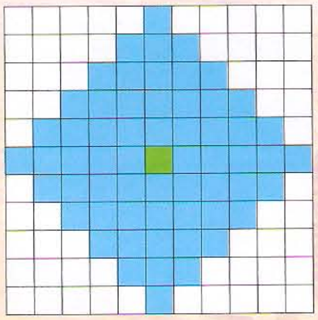
魔法师的普通攻击

魔法系职业（使用杖系武器）的普通攻击（射程为1～2格）是不能耗费CS槽进行连续攻击的，但其普通攻击的伤害值是按攻击方的MAG和防御方RST来计算的，所以其普通攻击伤害在攻击低魔防的战士型敌人时并不低，且不会被反击，在战斗中可以好好利用这一点。按照这一情况，我们也可以得知，魔法师的ATK和HIT数值高低对自身完全没有影响。

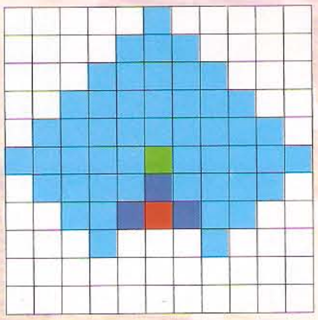
ZOC系统

这又是一个很有特色的系统。一般的战棋游戏，角色的移动力的固定的，而在《泪洒三重冠》中，双方的移动力会受到对方作战单位所在位置的影响，移动格数在对方ZOC范围内也会相应减少，简而言之是不能从对方身上跨过去，移动会被对方阻挡（如图所示）。ZOC系统在战术应用中十分重要，最简单的例子是以皮糙肉厚的战士型角色充当前卫，阻碍敌人的前进方向，以保护魔法师等后卫的安全。

■ 我方作战单位　■ 敌方作战单位　■ 可移动的范围　■ ZOC范围



MOVE为5时的普通移动范围



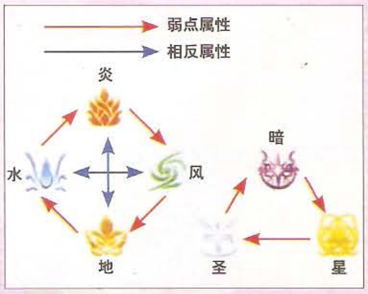
敌方ZOC影响下的移动范围

属性周期

属性之间的关系

属性系统在 RPG 游戏中并不少见，但《泪洒三重冠》除了属性之外还有周期的特性。我们先来了解一下游戏中 7 种属性的相生相克。

四个基本属性的关系是炎克风、风克地、地克水、水克炎。以炎属性为例，水是炎的相克属性，风是炎的弱点属性，水是炎的相反属性。对相同与相克属性攻击时伤害值不变，对弱点属性攻击时伤害值增加，对相反属性攻击时伤害值减少，这是属性攻击的基本原理。另外，魔法师职业是无法学会自身相反属性的属性变化魔法以及高级攻击魔法的，这一点也需要注意。至于三个稀有属性，只要遵循星克圣、圣克暗、暗克星的简单相克原理即可。



防御侧 / 攻击侧

	炎	风	地	水	暗	星	圣
炎		●	▲				
风			●	▲			
地	▲			●			
水	●	▲					
暗						●	
星							●
圣					●		

●表示伤害值增加；
▲表示值害值减少。

属性周期变化

战斗画面右下角的属性周期表会随回合顺时针转动，炎风地水 4 个属性每 4 个回合为一个周期，圣暗星 3 个属性每 3 个回合为一个周期。当某个属性转到最上方时，即为该属性的好调期，拥有相同属性的敌我双方作战单位的所有基本能力都会上升 10%（MOVE 不会变化），这一点在攻略过程中非常重要，特别是对我方主力以及 BOSS 级敌人来说，在好调期的战力会大幅提升，好调期回合的行动很可能左右整个战局。



战斗单位朝向

任何一个战斗单位都有正面、侧面和背面之分，其朝向会有伤害值和回避率的补正。如果以正面受攻击的情况为标准状态，那么侧面受攻击时的伤害值就会增加，同时回避率减小；而背后受攻击与侧面状态相比，伤害值更大，回避率更小。因此，尽量在敌人的侧面和背面发动攻击是战斗的基本原则之一，而且敌人也基本会按照这一原则选择攻击目标。

在我方行动时，可以选定我方同伴后按△或□调整其朝向，这样就能尽量避免把侧面或背面的破绽留给对手。



火力吸引法

根据敌人也会遵循优先打背原则，因此在危急时刻，比如说一个体力较少的队员在敌人射程之内时，我们可以让肉盾角色故意背朝敌人，这样就能让敌人改变攻击目标。不过这个方法对后期的一些敌人效果不佳，至于对 BOSS 最好也不要使用这种掩耳盗铃方法，不然可能会死得很惨。

状态变化

基本状态的变化

所谓基本状态变化是指角色基础能力数值的变化，能够对其造成影响的有多个因素，比如武器装备、技能、属性好调期、辅助魔法等，相同因素对同一数值的效果不能叠加，比如武器上附带一个技能，角色再装备同一技能，那是无效的；而连续使用同一个辅助魔法也不能让数值持续上升。但不同因素对同一项基础能力的影响效果之间可以相加或抵消。



状态名称	效果
ATK UP/DOWN	物理攻击力上升或下降
DEF UP/DOWN	物理防御力上升或下降
MAG UP/DOWN	魔法攻击力上升或下降
RST UP/DOWN	魔法防御力及回复魔法回复量上升或下降
HIT UP/DOWN	物理攻击命中率及会心一击率上升或下降
AVD UP/DOWN	对物理攻击的回避率上升或下降
MOVE UP/DOWN	移动力上升或下降1格

异常状态的变化

异常状态对于角色扮演类游戏的玩家来说并不陌生，异常状态对战术战略有相当的影响，在本作中也不例外。好在不利异常状态都可以用状态回复魔法“正气”和道具“バナケア”来回复，而“正气”几乎是个魔法师就会用，バナケア则是 100 元一个的地摊货，所以回复起来比较容易。属性变化是一种中性状态，敌方并不会使用，倒是我方可以善加利用。至于“战斗不能”，本作并没有复活道具或魔法，但只要能过关，战斗不能的角色就会毫发无伤地回到队伍中，所以并不会有什么影响。

符号	状态名称	回复方法	效果
	麻痹	状态回复魔法/道具/回合经过	移动、行动不能，任何攻击不能回避
	睡眠	状态回复魔法/道具/回合经过/被攻击	移动、行动不能，任何攻击不能回避，ZOC消失
	毒	状态回复魔法/道具/回合经过	每回合开始时损失最大HP的10%左右
	混乱	状态回复魔法/道具/回合经过	无法控制，对附近的敌我双方进行无差别攻击
	忘却	状态回复魔法/道具/回合经过	魔法和必杀技无法使用
	属性变化	属性变化魔法	作战单位属性强制变化
	战斗不能	无	从战场上消失



佣兵系统基础

大众脸佣兵因为游戏系统的特殊性，在本作中有着远远强于主要角色的能力，当然前提是要进行科学的培养。

兵站所说明

在兵站所中，最初可以雇佣兵士（男／女）、魔法使（男／女）4个职业的佣兵，他们的等级均为1级，而属性可以在火、风、地、水中选择。不上场的佣兵可以用“训练”指令取得经验值，但无法取得熟练度。选择“投资”并花费一定的金钱后，兵站所会升级，除了训练效果上升，还可以雇佣上位职业和初始等级较高的佣兵。但由于兵站所升级费用昂贵，而佣兵从低等级、低职业练起又更为有利，所以这钱基本可以省下了，买买装备更实在。佣兵的人数上限为90人，可以在兵站所中开除。



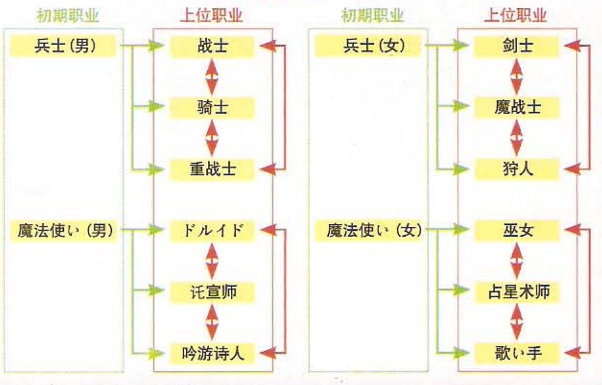
关于转职

佣兵在基础能力达到一定数值后（一般升到十几级即可），就可以进行转职。转职后等级和熟练度都会回到1级，CS槽也会退到1格，但转职的好处是HP/MP减半后继承，这比普通的1级佣兵要高出许多，基本能力数值按比例减少，也会比一般的1级佣兵高。至于学到的技能与魔法会全部继承，必杀技没有武器限定的话也会继承。最最关键的一点是，佣兵的转职次数没有限制！也就是说通过多次转职，一个佣兵可以习得同系职业内的所有技能，而且能力数值也能够不断提高，比如三次转职后的1级佣兵一般都有两三百的HP，堪比30级左右的主要角色。

惟一需要注意的是，从上位职业不能转回初期职业，而初期职业虽然技能很少，但熟练度达到50级时却可以学会最强技能“奇迹の力”（移动以外全能力上升10%），早期要把初期职业熟练度练到上限十分困难，因此可以在后期再培养几个拥有“奇迹の力”的佣兵。



佣兵职业一览



据点系统

本作的进行方式是文字冒险（不会有选项影响情节发展的情况出现）+策略角色扮演，相对比较传统。在故事进行过程中，主角与同伴们会在据点中集结。据点会有各种功能，也是流程发展的必要场所，我们先来看看各部分的功能。



出阵：离开据点，进入大地图，可选择剧情战斗地点（有双剑交叉标志）或自由战斗地点。

部队编成：我方各战斗单位情报确认，并可进行武器、防御与技能的装备调整。

兵站所：佣兵雇佣和育成的场所，详见佣兵系统部分。

武器屋：主要出售物理攻击型职业的武器和防具，出售物品种类随流程增加。

道具屋：可以购买到弓和杖系武器以及魔法系防具，另有饰品、回复道具和技能出售，物品种类随流程增加。

军议・散策：进入后可选择发展剧情，没有感叹号表示的为支线剧情，发展完主线剧情一定时间后，支线剧情就会消失，建议先把支线全部看完，里面有一些原画可以收集。

记录书：对游戏进行存档或读档操作。

オプション：对游戏进行设定。

武器屋的小秘密

武器屋的主人ラスティ也就是锤子萝莉有双重人格，在戴墨镜时自称スラティ，性格会豪放不少。而此时武器屋出售的物品会比当前普通状态时好上一个档次，当然价格也比较昂贵。由于墨镜状态是随机的，所以玩家可以用不停进出武器屋的方式刷出墨镜萝莉，这样就可以购买比较强劲的装备了。另外，在战场上ラスティ也会随机戴上墨镜，ATK随之上升，选ラスティ当队长时，戴墨镜的几率比较高。



佣兵职业分析

因为佣兵可以通过转职习得各职业技能并提升自身能力，因此16个职业可以分为4类来分析。职业技能成长过程，请参看资料部分。因为游戏中长时间只有8名以下的主要角色，而最大上场人数为12人，所以各位玩家完全可以四类职业各雇佣一人，至于属性也可以各选一个来培养。男性兵士与男性魔法师的属性相反为宜，这样可以让男性兵士在地炎风水4种属性中任意变化。



男性兵士		
职业	武器	能力倾向
兵士（男）	剑	物理攻击力较高
战士	剑	物理防御力较高
骑士	枪	能力平均，魔法耐性高
重战士	锤	攻防强化，HP高，移动力低

综合分析：男性兵士的所有职业都不能使用魔法，物理攻击距离有限，但体力优势令其十分适合充当前卫肉盾。依次转职后最终可选择重战士职业，锤子的攻击力非常可观，超高的HP也能让重战士成为“小强”的代名词。成长初期命中率低比较棘手，因此推荐装备特殊饰品“锻冶屋のトルク”，在升至20多级时，命中率就不成问题了，成长后期可装备“隐者のトルク”提升魔防，以免被敌方魔法师重创。





女性兵士		
职业	武器	能力倾向
兵士（女）	剑	命中率和回避率较高
剑士	剑	回避率和会心一击率高，HP低
魔战士	枪	移动力高，防御和HP低
狩人	弓	命中和移动力高，防御和HP低

综合分析：女性兵士因为HP和防御力上的劣势，并不适合当肉盾角色，魔法也只会几种辅助性质的，感觉不太好用。不过女性兵士在从狩人转职后，拥有独特的附加异常状态的剑系和枪系必杀技，有其特殊性。不过异常状态攻击的命中率普遍比较低，并不实用。所以女性兵士的最终职业还是推荐狩人，除了射程优秀，装备"必中の弓"（任何攻击100%命中）后异常状态攻击也可发挥功效。因为弓箭手的攻击力不高，所以装备"蛮族のトルク"有一定必要，装备和技能也应拼命提高ATK（比如装备技能"重火力"），到后期就能体验移动炮台的威力了。





男性魔法师		
职业	武器	能力倾向
魔法使い（男）	杖	魔法攻击力较高
ドルイド	杖	地水炎风属性魔法，魔法攻击力高
讬宣师	杖	HP回复和状态强化魔法
吟游诗人	杖	诗歌类魔法，HP和移动力高

综合分析：男性魔法师比较珍贵的能力是ドルイド职业的属性变化魔法，这是其他职业、包括主要角色都不具备的。至于魔法攻击力高的特点对于战斗来说也非常实在，因为敌方肉盾可比我们多得多，但这些家伙普遍魔防较低，用弱点属性魔法轰杀他们会十分爽快。在把各职业转上一圈后，可以最后定下ドルイド职业，并装备"语り部のトルク"提高MAG，装备和技能也是以提高MAG为主，其攻击性绝对会成为灭敌的重要手段。





女性魔法师		
职业	武器	能力倾向
魔法使い（女）	杖	回避力、魔法耐性较高
巫女	杖	回复系魔法，不擅攻击
占星术师	杖	地水炎风和星属性魔法，魔法攻击力高，HP低
歌い手	杖	诗歌魔法和战斗辅助魔法

综合分析：女性魔法师虽然HP方面不如男性魔法师，但魔法师职业本来就不用冲锋陷阵，而且通过多次转职，HP问题可以解决。在歌手职业中习得战巧者或战鬼后，可以快速提升自身CS槽，对于发动召唤兽等强力魔法很有帮助。能力成长方面，与男性魔法师基本相同，以提升MAG为主，但要注意"语り部のトルク"只有一个，要培养魔法师时得交替着来。至于最终职业的选择，自然是魔法攻击力高的占星术师，而且她的队长技"星辰のお告げ"可以让获得珍稀物品的概率提升，这一技能本身就很珍稀。





战术心得

永恒的SL

说到战术心得，战棋游戏永恒不变的最高战术就是"SL大法"，本作中当然也不例外。只要在战场中调出菜单选择"中断"，之后在标题画面选择CONTINUE，就能够进入中断保存时的状态。如果行动结果不尽人意，可以退回标题画面，再选择CONTINUE。

虽然就是很多战棋游戏玩家熟悉的游戏方式，不过战斗菜单中并没有直接退回标题画面的选项，难道每次读档都要退出游戏才行吗？其实，只要同时按L1+R1+L2+R2+SELECT+START，就能够立即复位，退回标题画面（与《机战》系列"类似），这样就能更方便地使用SL大法了。



死亡无视

如果选择HARD难度进行游戏，战斗不能对于我方队员来说应该是家常便饭，有时用SL大法也很难避免。其实"死"没什么大不了的，因为只要过关，战斗不能角色又会回到队中，并不会有任何性质的惩罚，而过关也没有什么评价和奖励会与死亡人数有关，因此，只要死的不是决定胜负的主力，死一两个队员不必太放在心上。我方全体战斗不能时即为GAME OVER，但只要选择"再挑战"，那么此战中取得的经验值和熟练度会全部保留，所使用的道具数量也会回复到战斗前的状态（又和《机战》很相似），所以即便是全体阵亡也不用担心，升级之后卷土重来，一定有胜利的机会。



练级奥义

和每100点经验值升1级的战棋游戏一样，游戏在练级方面有一定的捷径可走。经验值与熟练度取得的多少，和动作对象之间的等级差相关，对象的等级比动作方高出越多，动作方取得的经验值和熟练度也就越多。未造成敌方战斗不能的各种动作，最高经验值为20点，造成敌方战斗不能时如果等级相差比较大，那么一次可以获得数百点经验值，配合职业技能"战场の教え"（经验值1.5倍），以及必杀技"骑士道精神"（将体力较少的敌人打成1点HP），后期一场战斗从1级升到三四十级不是梦。

至于熟练度，我们需要一个熟练度等级最高的我方队员，合适的人选是某个魔法师，在敌我双方作战单位的熟练度等级都不够高的情况下，只要对自身使用一些无关紧要的回复魔法或辅助魔法，也能取得10点经验值和10点熟练度，积少成多的话可以让这个魔法师的等级高于其他角色。此时，只要对其使用回复、辅助魔法，或对着魔法师使用道具，那么就可以获得大量熟练度。熟练度最高一次获得100点，职业技能"老练な教え"（熟练度1.5倍）可以让练级速度加快不少。只要有一个人熟练度50级就好办了，对着满级的同伴扔上几十个50块钱的回复药，也能从1级把熟练度升满。



状态战术



十分明显。而降低BOSS能力数值，也可以造成此消彼涨的效果。

至于异常状态也可以擅加利用。异常状态中最强劲的莫过于“麻痹”，5回合不能行动，不能反击，完全成了靶子，虽然对BOSS和部分敌兵不起作用，但如果让靠近了的敌人中了麻痹状态，依然可以大幅减低敌方战力，有利于各个击破。异常状态攻击的成功率比较低，弓箭手装上必中の弓，魔法师耗费1格CS槽，或装备技能“咒术のコッ”，都可以提高异常状态的成功率。

在战斗开始时狂用辅助魔法，给肉盾角色加ATK、DEF、RST，给魔法师加MAG，可以说是一项基本工作而有必要形成习惯。这样在把敌人引过来后，肉盾攻击，给肉盾回复，再轰上几个魔法，那敌方先锋就基本玩儿完了。不要小看辅助魔法对能力数值10%的增加量，在攻防伤害输出时效果会

生财有道

只有在战斗胜利后，才能取得金钱的设定，以及商店物品昂贵的定价，让游戏初期至中期都会处在资金短缺的情况之下。除了在自由战斗中磨着赚点辛苦钱，还是有快速致富的方法的。首先要多让锤子萝莉ラスティ当队长，她的队长技“スラティの斗魂”可以在过关后获得2倍左右的金钱。另外，还可以给肉盾角色装上技能“痛みこそか财产”（挨打时获得金钱），给攻击型魔法师装上“强夺の心得”（攻击敌人时获得金钱），范围魔法可以让“强夺の心得”效率大增。用这样方法打到后期，甚至还有闲钱给兵站所升升级呢！

属性变化

属性变化魔法对敌我双方都可以使用，所以战术运用也比较广。比如在敌人进入好调期时改变其属性，那全能力上升的效果会立即消失；而当敌人为暗圣星这样不常见的属性时，也可以通过改变其属性，让其出现明显弱点，比如把暗属性的敌人变为地属性，那么没有移动限制的风属性魔法就能对其造成较大伤害。改变我方队员属性以进入好调期是基本的用法，而敌方魔法师的死心眼也可以扩展出另类战术，比如我方一名队员原先为地属性，将其变为水属性后，敌人依然会认定他为地属性而使用相克的风属性魔法进行攻击，因为风与水是相反属性，所以伤害值也就降低了。



主要角色分析

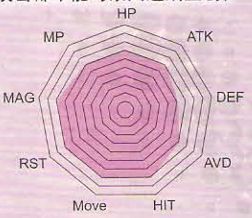
终于轮到主角们出场了，他们的能力相对于佣兵来说，可以算是多职业外加一些个性化技能的混合体，从他们习得的五花八门的魔法、必杀技和技能上就能看得出来。不过在HARD难度中，主要角色们的定位其实还是比较明显的，看过这部分的角色分析，大家可以做到心中有数。

阿罗文 アロウン



属性： 暗　**武器：** 剑

魔王大人的职业倾向是战士＋魔战士，会使用暗属性魔法和少量回复辅助魔法的他，在基础能力方面也非常平均。虽然看似全面，但实际上却是在HARD难度中难有作为的“全才”，物理和魔法攻击都不能对敌人造成重创，HP不够厚实，以及抢眼的主人公身分，经常让他成为敌人的目标，稍稍冲得猛一点，往往会成为第一个战斗不能的同伴。所以从游戏中期开始，阿罗文就基本沦为后场“保姆型”角色，实在让人汗颜。

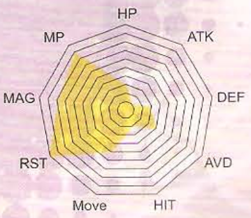


莉安侬 リアンノン



属性： 星　**武器：** 杖

女主角的职业倾向为巫女＋托宣师，但除了星属性魔法外，并不会使用其他攻击魔法，而星魔法移动后不能使用，也让莉安侬只能安安分分地做好后勤回复工作。当然，在这方面她还是十分拿手的，超高的回复量给前卫肉盾以安全感。只是HP过少让莉安侬从事着高危职业，面对远程物理攻击基本上是沾边就倒，所以要小心提防。比较有意思的是，虽然女主角基本上可以做到双手不染血腥，但她却是最容易升级的角色之一，没事就给自己加个血什么的，可以比平常人捞得更多的经验值和熟练度。有她在，其他人升级也就容易多了。



阿尔沙尔 アルサル



属性： 地　**武器：** 剑

第二男主角的职业倾向于战士，不能使用任何魔法让他在练级方面比较吃亏，除了后期狂扔药，很难追上同伴的成长速度。阿尔沙尔的攻击力和体力偏高，但又不是很高，连肉盾也当起来都不是很踏实，一不小心就会被敌人砍翻在地，原来这男一号和男二号就是这样区分出来的。

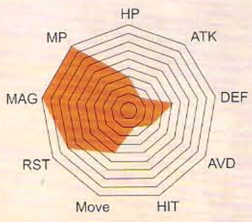


奥伽姆 オガム



属性： 炎　**武器：** 杖

大贤者的职业特点更倾向于占星术师，没有属性变化魔化比较可惜。做为队伍中的长者，奥伽姆在魔法师佣兵尚未成大器前依然是不可或缺的战力，除了攻击魔法的射程与范围之外，回复和辅助魔法也一应俱全，一人可司多职，集攻防回复一体，可以说是应该重点保护的对象。

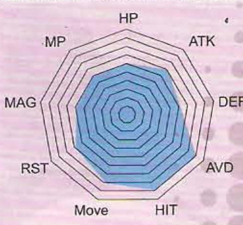




奥库塔维娅 オクタヴィア

属性：水　**武器**：剑

帝国女骑士的职业倾向为剑士，虽然是队伍中惟一会使用圣属性魔法的人，但因为其魔法攻击力太低，很难起到真正的作用，只能偶尔进行一些回复工作。命中和回避能力优秀，但HIT和AVD是游戏中最不值钱的能力，攻击伤害不能有效提高的话一切都枉然。因为体力不高的原因，以捡漏方式干掉HP所剩无几的敌人才比较安全。

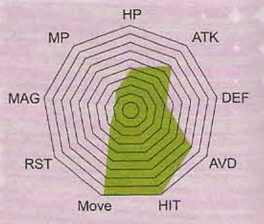




毛尔嘉 モルガン

属性：风　**武器**：弓

穿着最性感清凉的毛尔嘉其职业可以说是纯正的狩人，在队伍中没有其他弓箭手前，毛尔嘉的独特性还是很有利用价值的，再加上麻痹效果的运用，让毛尔嘉一枝独秀。只是流程越往后，越会觉得她那可怜的攻击力让人感觉捉襟见肘，HP、魔防、物防三低也让小毛同学一不小心就会游离于生死的边缘。

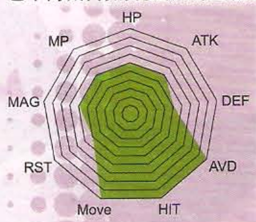




塔利艾辛 タリエシン

属性：风　**武器**：弓

"咸湿"诗人的职业倾向是狩人＋吟游诗人，但整体感觉实用度比毛尔嘉更低。HP和攻防低下咱就不多说了，连MP也不高，所有的魔法又都是极耗MP的诗歌。诗歌魔法有移动限制，辅助效果中只有增加移动力是没有副作用的，对敌人造成异常状态的诗歌不如直接用魔法或弓箭成功率高，实用度可想而知。真不想用一无是处来形容塔利艾辛先生，只是还有更适合的词吗？

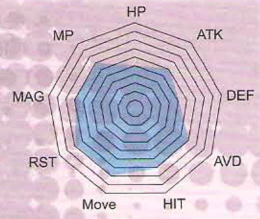




丝伊露 スィール

属性：水　**武器**：枪

悲观主义妖精的职业倾向显然是魔战士，而且是主要角色中惟一使用枪的角色。丝伊露会使用水属性魔法和一些回复魔法，攻击和回复都还凑合。但她遇到的是和阿罗文同样的问题，那就是能力太平均了，物理和魔法攻击都不够突出，HP也不高，容易被敌方枪兵、弓箭手或魔法师秒掉，所以位置最好不要突前。

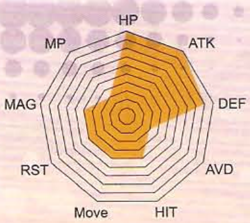




拉丝蒂 ラスティ

属性：地　**武器**：锤

锤子萝莉在本作中的表现实在抢眼，重战士的职业倾向让她拥有与体形不相称的HP和物理攻防能力，是游戏中盘前最重要的战力，也是"前肉盾、后法师"传统打法的关键一环，甚至HARD早期部分关卡，只有拉丝蒂才能对BOSS造成伤害。拉丝蒂加入后，要马上装备"锻冶屋のトルク"，以加快HIT成长，以免中盘前的锤子攻击总是要依赖于SL才能命中。在重战士育成计划完成后，拉丝蒂依然可以与之配合，将肉盾战术发扬光大。





主要角色全技能一览

角色	职业技能
阿罗文	体力增强
	魔力增强
	魔への干涉
	战いに向かう喜び
莉安侬	魔力增强
	魔力超增强
	灾いを退ける力
	星辰の活用
	魔道の初步
阿尔沙尔	体力增强
	体力超增强
	战いに向かう喜び
阿尔沙尔	钢の肉体
	威压する魂
奥伽姆	魔力超增强
	魔への干涉
	灾いを退ける力
	魔道の初步
奥库塔维娅	体力增强
	战いに向かう喜び
	见极め
	驱け足
毛尔嘉	体力增强
	战いに向かう喜び
毛尔嘉	达人への道
	驱け足
塔利艾辛	达人への道
	见极め
	驱け足
	诗人の喜び
丝伊露	魔力增强
	魔への干涉
	见极め
拉丝蒂	体力超增强
	战いに向かう喜び
	钢の肉体

角色	必杀技
阿罗文	柔破斩
	钢破斩
	金刚斩
	骑士道精神
	魔法狩り
	入れ替わり
	神破斩
阿尔沙尔	柔破斩
	钢破斩
	金刚斩
	一击必中
	舍身
	奇袭
	一击离脱
	骑士道精神
	吹き飞ばし
	冲击波
	危险な使い手
	战士の夸り
	青狼剑
奥库塔维娅	柔破斩
	钢破斩
	金刚斩
	一击必中
	舍身
	骑士道精神
	狮子奋迅
	胄光斩
毛尔嘉	魂の一矢
	强弓
	乱れ击ち
	一击必中
	精密射击
	毒の矢
	眠りの矢
	しびれ矢
	忘れ矢
	混乱の矢
	狩人の矢
塔利艾辛	魂の一矢
塔利艾辛	强弓
	乱れ击ち
	诗人のいさおし
丝伊露	突击
	流星突き
	纵横无尽
	一击必中
	突击
	魔法狩り
	入れ替わり
	水灵轨枪
拉丝蒂	爆碎
	ハンマー投げ
	惊天动地
	一击必中
	乱战
	ぶちかまし
	冲击波
	妖精の铁床

角色	魔法
阿罗文	ニグレド
	アルベド
	ルベド
	小さな愈し
	バラル
	アシュリング
	ウイルス
	战巧者
	战鬼
	ベリヌス
	ベリサマ
莉安侬	アストラ
	ステラ・マリス
	アストラ・ギガ

角色	魔法
莉安侬	小さな愈し
	愈しの手
	愈しの风
	大いなる愈し
	正气
	硬き铠
	术者への备え
	第三の目
	剑の黄昏
	术者の受难
	战技の哀え
	世界树
奥伽姆	火球
	烈火

角色	魔法
奥伽姆	业火
	风刃
	カマイタチ
	雷帝
	冰结
	银世界
	冰期の访れ
	石つぶて
	大地の怒り
	小さな愈し
	愈しの手
	愈しの风
	正气
	强者の条件
	魔术の牙え
	战技の牙え
	铠の黄昏
	魔法の时代
	避けられぬ痛み
	バラル
	アシュリング
	ウイルス
	バレ
	フィーシュ
	眠れる龙
奥库塔维娅	ラブタス
	ヴェリタス





角色	魔法
奥库塔维娅	ミステリオン
	小さな愈し
	愈しの手
塔利艾辛	战士のバラッド
	臆病者のフーガ
	盗贼のマーチ
	英雄达のシンフォニー
	堕天使のレクイエム
	妖精のララバイ
	战场のラフソディ

角色	魔法
塔利艾辛	悲恋のセレナーデ
	星屑のノクターン
	创世のアリア
丝伊露	冰结
	银世界
	冰期の访れ
	ピンチング
	フェアリーダート
	小さな愈し
	愈しの手

角色	魔法
丝伊露	正气
	アシュリング
	セイレーン
拉丝蒂	石つぶて
	大地の怒り
	奈落
	ピンチング
	フェアリーショット
	ウイルス
	ケルヌンノス

三重冠数据资料

魔法列表

注："CS 消费及效果"一栏，第一个数字表示 CS 槽消费格数；"说明"中的移动限制表示移动后无法使用该魔法。

魔法名称	MP	射程	范围	CS消费及效果	说明
オルギン	15	3格	单体	2移动限制解除	无属性初级魔法，移动限制
アデド	33	3格	中心周围1格	1中心周围威力上升	无属性中级魔法，移动限制
火球	6	3格	单体	1威力上升	炎属性初级魔法
烈火	24	4格	中心周围1格	2威力上升+移动限制解除	炎属性中级魔法，移动限制
业火	54	4格	中心周围2格	1威力上升	炎属性高级魔法，移动限制
风刃	12	4格	中心周围1格	1威力上升	风属性初级魔法
カマイタチ	34	4格	中心周围2格	2威力上升	风属性中级魔法
雷帝	66	5格	中心周围2格	2威力上升	风属性高级魔法
冰结	6	3格	单体	1威力上升	水属性初级魔法
银世界	24	4格	中心周围1格	1威力上升	水属性中级魔法
冰期の访れ	54	4格	中心周围2格	2威力上升+移动限制解除	水属性高级魔法，移动限制
石つぶて	6	3格	单体	1威力上升	地属性初级魔法
大地の怒り	24	3格	中心周围1格	2威力上升+移动限制解除	地属性中级魔法，移动限制
奈落	54	3格	中心周围2格	2威力上升	地属性高级魔法，移动限制
アストラ	8	3格	中心周围1格	2移动限制解除	星属性初级魔法，移动限制
ステラ・マリス	24	4格	中心周围1格	2移动限制解除	星属性中级魔法，移动限制
アストラ・ギガ	43	5格	中心周围2格	2移动限制解除	星属性高级魔法，移动限制
ラブタス	10	3格	中心周围1格	1威力上升	圣属性初级魔法
ヴェリタス	28	4格	中心周围2格	1威力上升	圣属性中级魔法，移动限制
ミステリオン	50	5格	中心周围2格	1中心周围威力上升	圣属性高级魔法，移动限制
ニグレド	8	3格	中心周围1格	1威力上升	暗属性初级魔法
アルベド	21	4格	单体	1威力上升	暗属性中级魔法，吸取对方HP
ルベド	0	4格	单体	1威力上升	暗属性魔法，吸取对方MP
ピンチング	6	3格	中心周围1格	1威力上升	无属性妖精魔法
フェアリーダート	20	3格	中心周围2格	1成功率上升	水属性妖精魔法，附加睡眠状态，移动限制
フェアリーショット	20	3格	中心周围2格	1成功率上升	地属性妖精魔法，附加毒状态，移动限制
小さな愈し	5	2格	单体	1范围增加	治愈魔法，HP小回复
愈しの手	12	4格	单体	1威力上升	治愈魔法，HP大回复
愈しの风	22	4格	中心周围1格	1威力上升	治愈魔法，范围HP中回复，移动限制
大いなる愈し	36	5格	中心周围1格	2移动限制解除	治愈魔法，范围HP大回复，移动限制
正气	8	4格	单体	1范围增加	异常状态回复魔法

魔法名称	MP	射程	范围	CS消费及效果	说明
强者の条件	12	4格	中心周围1格	2射程增加	状态魔法，目标ATK增加
魔术の牙え	12	4格	中心周围1格	2射程增加	状态魔法，目标MAG增加
战技の牙え	12	4格	中心周围1格	2射程增加	状态魔法，目标HIT增加
硬き铠	12	4格	中心周围1格	2射程增加	状态魔法，目标DEF增加
术者への备え	12	4格	中心周围1格	2射程增加	状态魔法，目标RST增加
第三の目	12	4格	中心周围1格	2射程增加	状态魔法，目标AVD增加
剑の黄昏	8	4格	中心周围1格	2成功率上升	状态魔法，目标ATK降低
术者の受难	8	4格	中心周围1格	2成功率上升	状态魔法，目标MAG降低
战技の哀え	8	4格	中心周围1格	2成功率上升	状态魔法，目标HIT降低
铠の黄昏	8	4格	中心周围1格	2成功率上升	状态魔法，目标DEF降低
魔法の时代	8	4格	中心周围1格	2成功率上升	状态魔法，目标RST降低
避けられぬ痛み	8	4格	中心周围1格	2成功率上升	状态魔法，目标AVD降低
バラル	15	4格	中心周围1格	1成功率上升	异常魔法，令目标变为麻痹状态
アシュリング	8	4格	中心周围1格	1成功率上升	异常魔法，令目标变为睡眠状态
ウイルス	8	4格	中心周围1格	1成功率上升	异常魔法，令目标变为毒状态
バレ	8	4格	中心周围1格	1成功率上升	异常魔法，令目标变为混乱状态
フィーシュ	8	4格	中心周围1格	1成功率上升	异常魔法，令目标变为忘却状态
战巧者	12	4格	单体	2移动限制解除	目标的CS槽增加
战鬼	29	4格	单体	2移动限制解除	目标的CS槽大量增加
ベリヌス	20	4格	单体	2移动限制解除+MP减半	消费自身MP为目标回复20点MP
ベリサマ	40	4格	单体	2移动限制解除+MP减半	消费自身MP为目标回复40点MP
炎のさだめ	5	4格	单体	1范围增加	目标属性变化为炎属性
风のさだめ	5	4格	单体	1范围增加	目标属性变化为风属性
大地のさだめ	5	4格	单体	1范围增加	目标属性变化为地属性
水のさだめ	5	4格	单体	1范围增加	目标属性变化为水属性
战士のバラッド	26	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内我方攻击能力上升，防御能力下降
臆病者のフーガ	26	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内我方防御能力上升，攻击能力下降
盗贼のマーチ	60	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内我方移动力增加
星屑のノクターン	25	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内我方异常状态回复
创世のアリア	180	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内我方HP大回复
堕天使のレクイエム	45	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，对范围内所有敌人进行无属性攻击
英雄达のシンフォニー	35	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内敌方移动力下降
妖精のララバイ	50	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内敌方变为睡眠状态
战场のラフソディ	50	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内敌方变为混乱状态
悲恋のセレナーデ	50	0格	身体周围4格	2移动限制解除	诗歌，范围内敌方变为忘却状态
狮子王	0	5格	中心周围2格	必须消耗4格CS	炎属性召唤兽，移动限制
ケルヌンノス	0	5格	中心周围2格	必须消耗4格CS	地属性召唤兽，移动限制
シルフ	0	5格	中心周围2格	必须消耗4格CS	风属性召唤兽，移动限制
セイレーン	0	5格	中心周围2格	必须消耗4格CS	水属性召唤兽，移动限制
眠れる龙	0	5格	中心周围2格	必须消耗4格CS	オガム专用炎属性召唤兽，移动限制
世界树	0	5格	中心周围2格	必须消耗4格CS	リアンノン专用星属性魔法，移动限制

必杀技列表

注："范围"一项中标注为"武器"说明不同武器均有这一必杀技，以武器本身的攻击距离为准；附加异常状态的剑技和枪技，只有狩人转职后才能使用。

必杀技名称	MP	射程	范围	说明
战士の夸り	4	1格	单体	剑技，攻击同时消除状态魔法效果
柔破斩	8	1格	单体	剑技，地属性斩击
舍て身	8	1格	单体	剑技，伤害增加，但10%伤害值反射
毒のつるぎ	9	1格	单体	剑技，攻击同时附加毒状态
眠りのつるぎ	12	1格	单体	剑技，攻击同时附加睡眠状态
混乱のつるぎ	14	1格	单体	剑技，攻击同时附加混乱状态
麻痹のつるぎ	16	1格	单体	剑技，攻击同时附加麻痹状态
忘却のつるぎ	16	1格	单体	剑技，攻击同时附加忘却状态
危险な使い手	17	1格	单体	剑技，攻击同时附加麻痹状态
钢破斩	24	1格	横向3格	剑技，横向剑气攻击
金刚斩	26	0格	周围1圈	剑技，不可移动，炎属性范围攻击
枪士の夸り	6	1格	前方2格	枪技，攻击同时消除状态魔法效果
毒の枪	9	1格	前方2格	枪技，攻击同时附加毒状态
突击	10	1格	前方2格	枪技，伤害增加，但10%伤害值反射
流星突き	12	1格	前方2格	枪技，风属性强力攻击
眠りの枪	12	1格	前方2格	枪技，攻击同时附加睡眠状态
混乱の枪	14	1格	前方2格	枪技，攻击同时附加混乱状态
麻痹の枪	16	1格	前方2格	枪技，攻击同时附加麻痹状态
忘却の枪	16	1格	前方2格	枪技，攻击同时附加忘却状态
猪突き	16	1格	前方3格	枪技，强力直线贯通攻击
危险な枪手	19	1格	前方2格	枪技，攻击同时附加麻痹状态
纵横无尽	32	0格	周围2格	枪技，水属性范围攻击，移动限制
ぶちかまし	10	1格	单体	锤技，攻击同时令将敌人向后击退1格
乱战	10	1格	单体	锤技，伤害增加，但10%伤害值反射
ハンマー投げ	12	1格	单体	锤技，炎属性大威力攻击，很实用
爆碎	16	1格	┴形	锤技，前方范围攻击
惊天动地	28	0格	周围3格	锤技，地属性大范围攻击，移动限制
弓士の夸り	6	3格	单体	弓技，攻击同时消除状态魔法效果
毒の矢	7	3格	单体	弓技，攻击同时附加毒状态
魂の一矢	7	5格	横向3格	弓技，直线远程攻击，移动限制
眠りの矢	10	3格	单体	弓技，攻击同时附加睡眠状态
精密射击	10	3格	单体	弓技，伤害增加，但10%伤害值反射
混乱の矢	12	3格	单体	弓技，攻击同时附加混乱状态
しびれ矢	14	3格	单体	弓技，攻击同时附加麻痹状态
忘れ矢	14	3格	单体	弓技，攻击同时附加忘却状态
强弓	14	5格	单体	弓技，水属性强力攻击
危险な弓手	19	3格	单体	弓技，攻击同时附加麻痹状态
乱れ击ち	38	7格	单体	弓技，风属性超远程强力攻击
一击必中	3～5	1格	武器	攻击绝对命中，但威力降低
骑士道精神	4～6	1格	武器	伤害超过敌人剩余HP时，目标HP必为1点
一击离脱	5～7	1格	武器	攻击后不会受到反击
奇袭	8～10	1格	武器	攻击同时附加混乱状态
魔法狩り	8～10	1格	武器	攻击削减的是敌人的MP
入れ替わり	10～12	1格	武器	攻击同时交换敌我双方的异常状态和能力变化
吹き飞ばし	12	1格	武器	攻击同时令将敌人向后击退1格
冲击波	12～14	1格	武器	攻击同时附加忘却状态
狮子奋迅	18～20	1格	武器	伤害值为最大HP与现在HP的差
神破斩	95	3格	单体	アロウン暗属性专用剑技，必须消耗2格CS
青狼剑	45	4格	单体	アルサル地属性专用剑技，必须消耗2格CS
狩人の矢	48	4格	单体	モルガン风属性专用弓技，必须消耗2格CS
妖精の铁床	47	3格	单体	ラスティ地属性专用锤技，必须消耗2格CS
水灵轨枪	92	3格	单体	スィール水属性专用枪技，必须消耗2格CS
胄光斩	92	4格	单体	オクタヴィア水属性专用剑技，必须消耗2格CS
诗人のいさおし	95	5格	单体	タリアシン风属性专用弓技，必须消耗2格CS





队长技列表

注：只有将相应角色设为队长时，队长技才会生效，队长技不必耗费技能点数来装备；队长战斗不能时，队长技效果随即消失。

队长技名称	职业/角色	效果
魔王のカリスマ	アロウン	效果范围内女性角色全能力上升
明星さまの加护	リアンノン	每回合开始时范围内我方MP回复10%
レギアスの光	アルサル	每回合开始时我方角色HP回复30点
狩猎の心得	モルガン	效果范围内我方CS增加量1.5倍
贤者の教え	オガム	效果范围内我方MAG和RST上升
スラティの斗魂	ラスティ	胜利后获得的金钱数量增加
私ってば不幸です	スィール	我方出场人数越少，スィール能力越高
帝国式战术	オクタヴィア	范围内我方正面进攻伤害值1.2倍
たらしの美学	タリアシン	以效果范围内女性人数提升自身能力， 女性以外角色则降低自身能力
战いの基本	兵士	以效果范围内兵士人数提升道具回复量
反击强化	战士	效果范围内我方同伴反击伤害增加20%
剑の誓い	剑士	以效果范围内剑士人数提升会心一击率
骑士の守り	骑士	效果范围内我方受伤害补正不受朝向影响
魔道の恩惠	魔战士	效果范围内我方受到伤害数值的20%回复MP
ファランクス	重战士	以效果范围内重战士人数减少物理伤害
狩りの常识	狩人	以效果范围内狩人人数提升我方HIT
基础魔法论	魔法使い	以效果范围内魔法使人数提升魔法使攻击伤害
エレメントブースト	ドルイド	效果范围内我方对下位属性伤害增加25%， 其他属性减少25%
星辰のお告げ	占星术师	获得道具时出现稀有道具的几率上升
守りの予言	巫女	效果范围内我方中异常状态的几率下降
托宣の护り	托宣师	以范围内托宣士人数减少魔法伤害
エレメンドマスター	吟游诗人	属性周期每两个回合变化一次
狂气の轮舞曲	歌い手	以效果范围内歌手人数提升攻击和被攻击伤害

职业技能列表

注：职业技能是指通过提升熟练度等级习得的技能，无法在商店内购买，需要消费技能点数装备后方可生效；技能点数在熟练度为 1 级时是 11 点，熟练度等级每升 1 级提升 1 点上限，50 级时为 60 点，所有角色和职业均相同。

职业技能	价格	点数	效果
体力增强	—	10	HP最大值上升10%
魔力增强	—	10	MP最大值上升10%
战场の教え	—	10	经验值获得量1.5倍
老练な教え	—	10	熟练度获得量1.5倍
魔道の初步	—	10	增加用于回复自身MP的"MPチャージ"指令
见极め	—	15	AVD增加10%
达人への道	—	15	HIT增加10%
威压する魂	—	15	ZOC的影响效果加强
诗人の喜び	—	18	诗歌效果时间延长1回合
战いに向かう喜び	—	20	ATK增加10%
钢の肉体	—	20	DEF增加10%
体力超增强	—	20	HP最大值上升20%
魔への干涉	—	20	MAG增加10%
魔力の节约	—	20	MP消费减少10%
魔力超增强	—	20	MP最大值上升20%
灾いを退ける力	—	20	RST最大值上升10%
星辰の活用	—	24	好调期MP消费为0
驱け足	—	25	移动力增加1格
奇迹の力	—	30	除移动力外全能力上升10%

自由技能列表

注：自由技能是指可以在道具店中购买的技能（极少量在宝箱中取得），此类技能只要对着任意角色使用，就能让该名角色习得此技能；自由技能同样需要装备才能发挥作用，自由技能与职业技能装备不能超过5项，总点数不能超过当前点数上限。

自由技能	价格	点数	效果
神杀し	2000	10	对魔法生物或魔法人形伤害值增加10%
マンイーター	1200	8	对人类敌人伤害值增加10%
狩りの知识	400	5	对兽类敌人伤害值增加10%
ゲールの食欲	400	5	对水生生物伤害值增加10%
死神の慈爱	2000	5	对不死系敌人伤害值增加10%
反抗の意思	3000	12	魔法生物或魔法人形造成伤害减少10%
先达の力	4000	12	人类敌人造成伤害减少10%
猛兽使い	1500	10	兽类敌人造成伤害减少10%
海よりの守り	1500	10	水生生物造成伤害减少10%
死を憎む心	4000	10	不死系敌人造成伤害减少10%
シビレ防止	3750	15	不会中麻痹状态
眠りを妨げるもの	3300	15	不会中睡眠状态
解毒の心得	2200	8	不会中毒状态
记忆术	2400	8	不会中忘却状态
强韧なる意志	4200	15	不会中混乱状态
痛みこそか财产	1500	10	被敌人攻击时获得相应的金钱
强夺の心得	1500	13	对敌人造成伤害时获得相应的金钱
强肩	400	5	道具使用范围增加2格
名乘りの作法	1200	5	容易成为敌人攻击的目标
日阴者	1500	10	不容易成为敌人攻击的目标
怯まぬ心	12000	20	移动时不受ZOC影响
地の护り	4500	13	炎属性造成伤害减少10%
水の祈り	4500	13	风属性造成伤害减少10%
火の祈り	4500	13	土属性造成伤害减少10%
风の护り	4500	13	水属性造成伤害减少10%
圣なる加护	–	20	圣属性造成伤害减少10%
暗の加护	–	10	暗属性造成伤害减少10%
守りの教え	6000	20	对敌人的物理攻击进行防御
蜂の一刺し	3000	8	会心一击发生率上升
シビレよけ	800	6	麻痹状态确率减半
眠气ざまし	600	6	睡眠状态确率减半
毒よけ	400	3	毒状态确率减半
备忘术	400	5	忘却状态确率减半
平常心	800	7	混乱状态确率减半
地の护り・改	7500	18	炎属性造成伤害减少40%，其他属性增加20%
水の祈り・改	7500	18	风属性造成伤害减少40%，其他属性增加20%
火の祈り・改	7500	18	土属性造成伤害减少40%，其他属性增加20%
风の护り・改	7500	18	水属性造成伤害减少40%，其他属性增加20%
神杀し・改	12000	22	对魔法生物或魔法人形伤害值增加30%
マンイーター・改	8000	18	对人类敌人伤害值增加30%

自由技能	价格	点数	效果
狩りの知识・改	1500	10	对兽类敌人伤害值增加30%
ゲールの食欲・改	1500	10	对水生生物伤害值增加30%
死神の慈爱・改	4500	10	对不死系敌人伤害值增加30%
反抗の意思・改	6000	24	魔法生物或魔法人形造成伤害减少30%
先达の力・改	6000	22	人类敌人造成伤害减少30%
猛兽使い・改	3200	18	兽类敌人造成伤害减少30%
海よりの守り・改	3200	18	水生生物造成伤害减少30%
死を憎む心・改	8000	18	不死系敌人造成伤害减少30%
守りの初步	2500	10	对敌人的物理攻击一定几率进行防御，伤害减半
暗杀术	2800	10	背后攻击的伤害值增加10%
极意の书	12000	12	必杀技的威力增加
背水の阵	1800	12	自身HP在30%以下时伤害值增加
恶あがき	1800	12	自身HP在30%以下时敌方命中率下降
健康な肉体	3750	5	全异常状态无效，但被攻击伤害增加50%
重火力	5000	18	MOVE–2，ATK和MAG各上升10%
重装甲	5000	18	MOVE–2，DEF和RST各上升10%
魔道の习熟	1500	14	MPチャージ指令的回复量上升
体力作り	3000	10	HP最大值上升5%
魔力作り	3000	10	MP最大值上升5%
战いへの心构え	3000	15	ATK上升5%
铁の肉体	3000	15	DEF上升5%
达人の教え	3000	10	HIT上升5%
魔への招待	3000	15	MAG上升5%
灾いに耐える力	3000	15	RST上升5%
见切り	3000	15	AVD上升5%
贮蓄の喜び	3600	20	CS槽存量较多时，攻击伤害增加
贮蓄の安心	3600	20	CS槽存量较多时，被攻击伤害减少
贮蓄の恩惠	3600	20	CS槽存量较多时，敌方命中率下降
白刃取り	1000	9	被剑攻击时AVD上升
矛盾	1000	7	被枪攻击时AVD上升
モグラたたき	1000	7	被锤子攻击时AVD上升
的はずれ	1200	12	被弓箭攻击时AVD上升
病は气から	1500	8	全异常状态持续时间减少为2回合恢复
咒术のコツ	3200	16	异常状态攻击的成功率增加
战う魔法使い	4200	15	魔法使用CS槽时，所有移动限制解除，但MP消费为2倍
耐えてこそ	1800	10	被攻击时，CS槽增加量上升
しのいでこそ	1000	6	攻击回避时，CS槽增加量上升
武术者への道	800	10	被物理攻击时伤害减少，但被魔法攻击时伤害增加
魔术者への道	800	10	被魔法攻击时伤害减少，但被物理攻击时伤害增加
モテマニュアル	3200	15	在异性身边时，使用物理攻击必为会心一击
最期の力ATK	1000	7	濒死时自动出现ATK增加的辅助魔法效果
最期の力DEF	1000	7	濒死时自动出现DEF增加的辅助魔法效果
最期の力AVD	750	5	濒死时自动出现AVD增加的辅助魔法效果
最期の力HIT	750	5	濒死时自动出现HIT增加的辅助魔法效果
最期の力MAG	1000	7	濒死时自动出现MAG增加的辅助魔法效果
最期の力RST	1000	7	濒死时自动出现RST增加的辅助魔法效果
最期の力MOVE	1500	10	濒死时自动出现MOVE增加的辅助魔法效果

武器列表

注：エドラム为主角アロウン的初始武器，12章时能力大幅上升；ダーンウィン为アルサル的专用武器，同样在12章时入手；没有价格的武器为无法在商店中购买的武器，一般通过情节取得或在宝箱中获得。

枪系武器	价格	能力数值	附加技能
青铜の枪	75	ATK+5	–
黄铜の枪	200	ATK+8	–
铸铁の枪	450	ATK+13	–
钢铁の枪	1200	ATK+17	最期の力RST
ダマスカスの枪	2000	ATK+25 HIT+10	–
白金の枪	2500	ATK+29	–
妖精の枪	3800	ATK+39	最期の力DEF
银の枪	4300	ATK+42	–
黄金の枪	6000	ATK+50	–
琥珀金の枪	8200	ATK+62	–
ハスタ	1800	ATK+26	–
バトルフォーク	3000	ATK+37	
三叉枪	6000	ATK+56	–
ビルム・レガトス	10000	ATK+73	魔力增强
ガエ・ボー	–	ATK+109	–

杖系武器	价格	能力数值	附加技能
坚の木の杖	50	MP+10 MAG+2 RST+1	–
ハシバミの杖	200	MP+12 MAG+5 RST+4	–
宿り木の杖	400	MP+14 MAG+9 RST+8	–
魔眼の杖	1300	HP+10 MP+17 MAG+15 RST+14	–
妖精の杖	1900	MP+20 MAG+22 RST+20	最期の力RST
巨人の杖	3450	HP+15 MP+23 MAG+29 RST+27	–
龙牙の杖	4200	MP+26 MAG+34 RST+32	最期の力MAG
星咏みの杖	6600	MP+31 MAG+45 RST+42	–
预言者の杖	7600	MP+33 MAG+50 RST+47	–
ドルイドの杖	11250	MP+40 MAG+65 RST+61	–

锤系武器	价格	能力数值	附加技能
ブロンズハンマー	150	ATK+5	–
ブラスハンマー	400	ATK+9	–
アイアンハンマー	1200	ATK+14 HIT–2 DEF+1	–
スチールハンマー	2300	ATK+26 HIT–2 DEF+1	–
プラチナハンマー	3400	ATK+36 HIT–5 DEF+3	背水の阵
妖精のハンマー	4800	ATK+43 HIT–3 DEF+5	–
巨人のハンマー	6200	ATK+53 HIT–7 DEF+5	–
ゴールドハンマー	7700	ATK+70 HIT–7 DEF+7	–
筑城のハンマー	9500	ATK+82 HIT–9 DEF+10	恶あがき
ヘビーハンマー	3000	ATK+44 HIT–3	マンイーター
ウォーピック	6000	ATK+76 HIT–5	–
バトルメイス	10000	ATK+94 HIT–7	最期の力HIT

剑系武器	价格	能力数值	附加技能
エドラム	–	ATK+4 MAG+2 HIT+1 AVD+1	–
青铜の剑	50	ATK+4	–
黄铜の剑	150	ATK+6	–
粗铁の剑	250	ATK+8	–
铸铁の剑	600	ATK+11	–
钢铁の剑	1200	ATK+15	最期の力HIT
ダマスカスの剑	1700	ATK+21 HIT+3 AVD+3	–
グラディウス	–	ATK+23	–
白金の剑	2200	ATK+24 MAG+5	–

剑系武器	价格	能力数值	附加技能
妖精の剑	3300	ATK+30 HIT+4 RST+3 AVD+4	最期の力ATK
银の剑	3800	ATK+32 RST+5	–
黄金の剑	5350	ATK+37	–
グラゼヴォ・モル	–	ATK+43	–
琥珀金の剑	7200	ATK+48	–
アスカロン	–	ATK+52	精灵の怒り
スパタ・レガトス	10000	ATK+61	守りの初步
ベガルダ	–	ATK+81	–
エドラム（12章）	–	HP+50 MP+25 ATK+92 MAG+22 HIT+10 AVD+5	–
ダーンウィン	–	HP+30 ATK+123 HIT+8 AVD+10	神杀し・改

弓系武器	价格	能力数值	附加技能
骨の弓	75	ATK+4	–
短弓	150	ATK+7	–
狩人の弓	400	ATK+9	射程+1
强化弓	750	ATK+14 HIT+5	–
长弓	1200	ATK+16	射程+1
宿り木の弓	1300	ATK+18 HIT+7	ゲールの食欲
铁弓	2000	ATK+22	射程+1
飞龙の弓	2800	ATK+24	射程+2
漆黑の弓	3200	ATK+29 HIT+10	狩の知识
白金の弓	3700	ATK+35 HIT+15	蜂の一刺し
妖精の弓	4200	ATK+38	射程+1
白银の弓	5000	ATK+47	射程+1
黄金の弓	7000	ATK+60 HIT+10	射程+1
必中の弓	3000	ATK+24	坚实な一击



防具列表

注：防具共分为头、身体、腕和饰品 4 部分，每部分可装备的防具种类与职业有关；没有价格的防具为剧情战斗或宝箱中获得的特殊防具，只能取得 1 个，一般都有超高能力数值或特殊附加能力，应好好利用。

腕装备	价格	能力数值	附加技能
青铜の笼手	300	ATK+3 DEF+1	–
钢铁の笼手	1600	ATK+5 DEF+2	强肩
妖精の笼手	3750	ATK+7 MAG+3 HIT+6 DEF+4	–
巨人の笼手	4200	ATK+10 HIT−2 DEF+6	–
龙の笼手	7200	ATK+11 DEF+6 HIT−3 AVD−1	记忆术
琥珀金の笼手	10000	ATK+15 DEF+8 HIT−4 AVD−2	–
将军の笼手	–	ATK+28 HIT+22 DEF+12	マンイーター
铁腕の腕轮	4200	DEF+5	战いに向かう喜び
豪杰の腕轮	4000	DEF+5	钢の肉体
射手の腕轮	3800	DEF+5	达人への道
魔人の腕轮	4200	DEF+5	魔への干涉
破魔の腕轮	4000	DEF+5	灾いを退ける力
盗贼の腕轮	3800	DEF+5	见极め

头装备	价格	能力数值	附加技能
青铜のゲール兜	250	DEF+3	–
铸铁のゲール兜	800	DEF+5 HIT−1	–
钢铁の兜	1400	DEF+9 HIT−2	–
妖精の兜	3300	DEF+12	–
琥珀金の兜	6000	DEF+16	–
剑斗士のガレア兜	22500	HP+30 ATK+10 HIT−10 DEF+24 AVD−5	先达の力
羽帽子	250	MP+2 HIT+5 DEF+1	达人の教え
黑头巾	400	MP+3 DEF+1 RST+3	–
魔法使いの帽子	1500	MP+32 MAG+3 DEF+2 RST+4	–
ティアラ	6000	MP+16 MAG+2 DEF+3 RST+3 AVD+3	–

装饰品	价格	能力数值	附加技能
萤石の指轮	50	ATK+2	–
绿玉の指轮	2000	ATK+10	–
红玉の指轮	3750	ATK+15	–
真珠の指轮	50	DEF+2	–
黑真珠の指轮	1600	DEF+6	–
珊瑚の指轮	3750	DEF+9	–
カライナの指轮	1600	HIT+10	–
トパーズの指轮	3750	HIT+20	–
オパールの指轮	10000	HIT+50	–
イリスの指轮	50	AVD+5	–
イリティスの指轮	1600	AVD+10	–
ケラウニアの指轮	3750	AVD+25	–
砂金石の指轮	2000	MAG+5	–
アストリオの指轮	3750	MAG+10	–
アステリアの指轮	10000	MAG+25	–
水晶の指轮	50	RST+2	–
紫水晶の指轮	1200	RST+6	–
セレニテスの指轮	3750	RST+9	–
帝国サンダル	1200	DEF+3 AVD+5	–
军用サンダル	3500	DEF+6 RST+4 AVD+7	–
サンダル	600	DEF+1 AVD+2	–
ブーツ	1300	DEF+2 AVD+4	–
赤い靴	3800	MOVE+1 RST−25 AVD+15	–
盗贼の靴	4200	DEF+4 AVD+10	强夺の心得
神速のブーツ	6000	DEF+5 AVD+15	最期の力MOVE
空飞ぶ魔足	29800	MOVE+1 MAG−55 HIT+55 DEF+4 RST−30 AVD+55	–
蛮族のトルク	–	–	升级时ATK成长值增加
奴隶のトルク	–	–	升级时DEF成长值增加
锻冶屋のトルク	–	–	升级时HIT成长值增加
泥棒のトルク	–	–	升级时AVD成长值增加
语り部のトルク	–	–	升级时MAG成长值增加
隐者のトルク	–	–	升级时RST成长值增加
手编みマフラー	–	MP+30 MP+30 MOVE以外全能力+10	病は气から

身体装备	价格	能力数值	附加技能
豪华なドレス	8800	–	モテマニュアル
绢のドレス	14800	DEF+7 RST+5	–
锁かたびら	150	HP+3 DEF+3	–
钢の锁かたびら	900	HP+5 DEF+5	–
白金の锁かたびら	2400	HP+8 DEF+8 RST+4	猛兽使い
银の锁かたびら	3750	HP+12 DEF+12	–
琥珀金锁かたびら	6000	HP+16 DEF+18 RST+6	–
ロリカハマタ	3200	HP+20 DEF+9	–
ロリカスクアマタ	8200	HP+35 DEF+17	最期の力AVD
青铜の铠	50	HP+5 HIT−1 DEF+2 RST+2 AVD−1	–
黄铜の铠	150	HP+8 HIT−1 DEF+3 RST+2 AVD−1	–
铸铁の铠	400	HP+15 HIT−2 DEF+5 RST+3 AVD−2	–
钢铁の铠	1250	HP+24 HIT−3 DEF+6 RST+3 AVD−3	–
ダマスカスの铠	1700	HP+36 HIT−3 DEF+7 RST+4 AVD−1	–
白金の铠	2600	HP+44 HIT−3 DEF+8 RST+4 AVD−3	矛盾

身体装备	价格	能力数值	附加技能
妖精の铠	3800	HP+52 MAG+5 HIT−2 DEF+10 RST+5 AVD−2	白刃取り
银の铠	4600	HP+64 HIT−6 DEF+13 RST+5 AVD−6	–
黄金の铠	5400	HP+72 HIT−7 DEF+13 RST+6 AVD−7	–
琥珀金の铠	6800	HP+80 HIT−9 DEF+16 RST+10 AVD−9	–
セグメンタータ	3000	HP+60 HIT−5 DEF+9 RST+5 AVD−5	–
麻のローブ	50	MP+7 DEF+1 RST+1	–
绵のローブ	150	MP+9 DEF+2 RST+1	–
贤者のローブ	400	MP+14 MAG+2 DEF+3 RST+2	–
风のローブ	1600	MP+19 DEF+4 RST+3	的はずれ
黑装束	3750	MP+13 DEF+7 RST+5	暗杀术
剑士のコート	6000	ATK+16 DEF+14 HIT+4	–
妖精の服	6000	MP+40 MAG+4 HIT+2 DEF+8 RST+6 AVD+2	–
星のローブ	7000	MP+48 MAG+5 DEF+10 RST+10	–
王者のガウン	10000	MP+55 DEF+18 RST+8	威压する魂
血染めのドレス	–	HP+35 ATK+40 MAG−20 HIT+7 DEF+13 RST−7 AVD+3	マンイーター・改

道具列表

注：没有价格的道具在商店中是买不到的，一般是战斗胜利后的奖励品，或是从宝箱中取得。

道具	价格	效果
アヴァロンリンゴ	50	单体HP回复50点
帝国オリーブ	–	单体HP回复65点
イノシシの皮	–	单体HP回复80点
帝国にんにく	–	单体HP回复100点
妖精の涂り药	150	单体HP回复125点

道具	价格	效果
ナツメヤシの实	–	单体HP回复150点
フォイゾン	1000	单体HP回复250点
ミード	–	单体HP回复350点
妖精キノコ	500	单体MP回复30点
ウシュカの油	–	单体MP回复35点
ローズマリーの叶	–	单体MP回复50点
安息香	–	单体MP回复75点
ナナカマドの实	1500	单体MP回复100点
乳香	–	单体MP回复140点
ハシバミの实	5000	单体MP回复160点
ミルラ	–	单体HP回复500点，MP回复240点

道具	价格	效果
バナケア	100	单体异常状态回复



男性兵士熟练度成长列表

魔＝魔法　必＝必杀技　技＝职业技能　队＝队长技

SKL	兵士—男	战士	骑士	重战士
1	战いの基本1（队） 一击必中（必）	反击强化1（队）	骑士の守り1（队） 突击（必）	ファランクス1（队） 乱战（必）
2	–	–	–	–
3	–	–	–	–
4	–	奇袭（必）	骑士道精神（必）	ぶちかまし（必）
5	–	–	–	–
6	–	–	–	–
7	–	–	–	–
8	舍て身（必）	–	–	–
9	–	–	–	–
10	老练な教え（技）	柔破斩（必）	猪突き（必）	爆碎（必）
11	–	–	–	–
12	–	战いに向かう喜び（技）	钢の肉体（技）	钢の肉体（技）
13	–	–	–	–
14	–	–	–	–
15	CHAIN STOCK第2格	CHAIN STOCK第2格	CHAIN STOCK第2格	CHAIN STOCK第2格
16	–	–	–	–
17	–	–	–	–
18	–	–	–	–
19	–	–	–	–
20	战いの基本2（队）	反击强化2（队）	骑士の守り2（队）	ファランクス2（队）
21	–	–	–	–
22	–	–	–	–
23	–	–	–	–
24	–	一击离脱（必）	狮子奋迅（必）	冲击波（必）
25	战场の教え（技）	钢破斩（必）	流星突き（必）	ハンマー投げ（必）
26	–	–	–	–
27	–	体力增强（技）	体力增强（技）	威压する魂（技）
28	–	–	–	–
29	–	–	–	–
30	CHAIN STOCK第3格	CHAIN STOCK第3格	CHAIN STOCK第3格	CHAIN STOCK第3格
31	–	–	–	–
32	–	–	–	–
33	–	–	–	–
34	–	–	–	–
35	–	金刚斩（必）	纵横无尽（必）	惊天动地（必）
36	–	–	–	–
37	–	–	–	–
38	–	–	–	–
39	–	–	–	–
40	战いの基本3（队）	反击强化3（队）	骑士の守り3（队）	ファランクス3（队）
41	–	–	–	–
42	–	–	–	–
43	–	–	–	–
44	–	–	–	–
45	CHAIN STOCK第4格	CHAIN STOCK第4格	CHAIN STOCK第4格	CHAIN STOCK第4格
46	–	–	–	–
47	–	–	–	–
48	–	–	–	体力超增强（技）
49	–	–	–	–
50	奇迹の力（技）	–	–	–

女性兵士熟练度成长列表

SKL	兵士—女	剑士	魔战士	狩人
1	战いの基本1（队） 一击必中（必）	剑の誓い1（队）	魔道の恩恵1（队） 突击（必）	狩りの常识1（队） 精密射击（必）
2	–	–	–	–
3	–	–	–	–
4	–	危险な使い手（必）	–	毒の矢（必）
5	–	–	–	–
6	–	–	–	–
7	–	–	–	–
8	舍て身（必）	–	–	–
9	–	–	–	–
10	老练な教え（技）	柔破斩（必）	猪突き（必）	魂の一矢（必）
11	–	–	–	眠りの矢（必）
12	–	见极め（技）	ベリヌス（魔）	达人への道（技）
13	–	–	–	–
14	–	–	战いに向かう喜び（技）	–
15	CHAIN STOCK第2格	CHAIN STOCK第2格	CHAIN STOCK第2格	CHAIN STOCK第2格
16	–	–	–	–
17	–	–	–	–
18	–	–	战巧者（魔）	しびれ矢（必）
19	–	–	–	–
20	战いの基本2（队）	剑の誓い2（队）	魔道の恩恵2（队）	狩りの常识2（队）
21	–	–	–	–
22	–	–	–	–
23	–	–	–	忘れ矢（必）
24	–	战士の夸り（必）	–	–
25	战场の教え（技）	钢破斩（必）	流星突き（必）	强弓（必）
26	–	–	–	–
27	–	战いに向かう喜び（技）	魔力增强（技）	–
28	–	–	–	–
29	–	–	–	–
30	CHAIN STOCK第3格	CHAIN STOCK第3格	CHAIN STOCK第3格	CHAIN STOCK第3格
31	–	–	–	–
32	–	–	–	–
33	–	–	フィーシュ（魔）	混乱の矢（必）
34	–	–	–	–
35	–	金刚斩（必）	纵横无尽（必）	乱れ击ち（必）
36	–	–	–	–
37	–	–	–	–
38	–	–	–	–
39	–	–	–	–
40	战いの基本3（队）	剑の誓い3（队）	魔道の恩恵3（队）	狩りの常识3（队）
41	–	–	–	–
42	–	–	–	–
43	–	–	ベリサマ（魔）	–
44	–	–	–	–
45	CHAIN STOCK第4格	CHAIN STOCK第4格	CHAIN STOCK第4格	CHAIN STOCK第4格
46	–	–	–	–
47	–	–	–	–
48	–	驱け足（技）	战鬼（魔）	驱け足（技）
49	–	–	–	–
50	奇迹の力（技）	–	–	–

男性魔法师熟练度成长列表

SKL	魔法使い－男	ドルイド	托宣师	吟游诗人
1	基础魔法论1(队) 魔道の初步(技) 相同属性初级魔法	エレメントブースト1(队)	託宣の护り1(队)	エレメンドマスター1(队)
2	弱点属性初级魔法	同属性变化魔法	强者の条件(魔)	战士のバラッド(魔)
3	相克属性初级魔法	–	–	–
4	相反属性初级魔法	–	–	战技の牙え
5	小さな愈し(魔)	战技の哀え(魔)	硬き铠(魔)	–
6	ウイルス	–	–	–
7	–	术者の受难(魔)	–	臆病者のフーガ(魔)
8	–	–	–	–
9	–	–	–	第三の目(魔)
10	老练な教え(技)	–	–	–
11	–	–	战技の牙え(魔)	–
12	–	弱点属性变化魔法	灾いを退ける力(技)	盗贼のマーチ(魔)
13	–	魔への干涉(技)	第三の目(魔)	–
14	–	バラル(魔)	–	–
15	CHAIN STOCK 第2格	CHAIN STOCK 第2格	CHAIN STOCK 第2格	CHAIN STOCK 第2格
16	–	–	愈しの手(魔)	–
17	–	相同属性中级魔法	正气(魔)	英雄达のシンフォニー(魔)
18	–	–	オルギン(魔)	–
19	–	弱点属性中级魔法	–	铠の黄昏(魔)
20	基础魔法论2(队)	エレメントブースト2(队)	託宣の护り2(队)	エレメンドマスター2(队)
21	–	相克属性中级魔法	–	–
22	–	–	相同属性中级魔法	堕天使のレクイエム(魔)
23	–	相反属性中级魔法	–	–
24	–	–	弱点属性中级魔法	愈しの手(魔)
25	战场の教え(技)	–	–	相同属性中级魔法
26	–	硬き铠(魔)	相克属性中级魔法	–
27	–	–	–	妖精のララバイ(魔)
28	–	相克属性变化魔法	相反属性中级魔法	弱点属性中级魔法
29	–	–	–	–
30	CHAIN STOCK 第3格	CHAIN STOCK 第3格	CHAIN STOCK 第3格	CHAIN STOCK 第3格
31	–	–	–	相克属性中级魔法
32	–	–	魔力增强(技)	战场のラプソディ(魔)
33	–	–	–	–
34	–	强者の条件(魔)	–	相反属性中级魔法
35	–	–	フィーシュ(魔)	–
36	–	–	–	–
37	–	–	–	悲恋のセレナーデ(魔)
38	–	–	愈しの风(魔)	–
39	–	–	–	–
40	基础魔法论3(队)	エレメントブースト3(队)	託宣の护り3(队)	エレメンドマスター3(队)
41	–	相同属性高级魔法	–	–
42	–	弱点属性高级魔法	アデド(魔)	星屑のノクターン(魔)
43	–	相克属性高级魔法	–	–
44	–	–	–	诗人の喜び(技)
45	CHAIN STOCK 第4格	CHAIN STOCK 第4格	CHAIN STOCK 第4格	CHAIN STOCK 第4格
46	–	魔力の节约(技)	–	–
47	–	–	–	创世のアリア(魔)
48	–	魔力超增强(技)	–	驱け足(技)
49	–	–	–	–
50	奇迹の力(技)	相同属性召唤兽(魔)	相同属性召唤兽(魔)	相同属性召唤兽(魔)





女性魔法师熟练度成长列表

SKL	魔法使い－女	巫女	占星术师	歌い手
1	基础魔法论1(队) 魔道の初步(技) 相同属性初级魔法	守りの予言1(队)	星辰のお告げ1(队)	狂气の轮舞曲1(队)
2	弱点属性初级魔法	硬き铠(魔)	アストラ(魔)	英雄达のシンフォニー(魔)
3	相克属性初级魔法	–	–	–
4	相反属性初级魔法	术者への备え(魔)	–	–
5	小さな愈し(魔)	–	术者の受难(魔)	バラル
6	ウイルス	魔术の牙え(魔)	–	–
7	–	–	–	–
8	–	魔力增强(技)	–	诗人の喜び(技)
9	–	–	–	–
10	老练な教え(技)	战技の牙え(魔)	魔法の时代(魔)	堕天使のレクイエム(魔)
11	–	–	–	–
12	–	第三の目(魔)	アシュリング(魔)	ベリヌス(魔)
13	–	–	灾いを退ける力(技)	铠の黄昏(魔)
14	–	正气(魔)	–	–
15	CHAIN STOCK 第2格	CHAIN STOCK 第2格	CHAIN STOCK 第2格	CHAIN STOCK 第2格
16	–	愈しの手(魔)	相同属性中级魔法	–
17	–	–	弱点属性中级魔法	妖精のララバイ(魔)
18	–	–	相克属性中级魔法	战巧者(魔)
19	–	–	相反属性中级魔法	–
20	基础魔法论2(队)	守りの予言2(队)	星辰のお告げ2(队)	狂气の轮舞曲2(队)
21	–	–	–	–
22	–	オルギン(魔)	–	魔法の时代(魔)
23	–	–	ステラ・マリス(魔)	–
24	–	–	–	–
25	战场の教え(技)	剑の黄昏(魔)	战技の牙え(魔)	避けられぬ痛み(魔)
26	–	–	–	–
27	–	铠の黄昏(魔)	魔术の牙え(魔)	–
28	–	–	–	剑の黄昏(魔)
29	–	–	–	–
30	CHAIN STOCK 第3格	CHAIN STOCK 第3格	CHAIN STOCK 第3格	CHAIN STOCK 第3格
31	–	–	–	–
32	–	–	–	–
33	–	–	–	–
34	–	愈しの风(魔)	バラル(魔)	战技の哀え(魔)
35	–	–	–	–
36	–	术者の受难(魔)	–	术者の受难(魔)
37	–	–	バレ(魔)	–
38	–	魔法の时代(魔)	–	战场のラプソディ(魔)
39	–	–	–	–
40	基础魔法论3(队)	守りの予言3(队)	星辰のお告げ3(队)	狂气の轮舞曲3(队)
41	–	–	相同属性高级魔法	–
42	–	–	弱点属性高级魔法	悲恋のセレナーデ(魔)
43	–	–	相克属性高级魔法	ベリサマ(魔)
44	–	–	–	–
45	CHAIN STOCK 第4格	CHAIN STOCK 第4格	CHAIN STOCK 第4格	CHAIN STOCK 第4格
46	–	–	アストラ・ギガ(魔)	–
47	–	大いなる愈し(魔)	–	–
48	–	魔力の节约(技)	星辰の活用(技)	战鬼(魔)
49	–	–	–	–
50	奇迹の力(技)	相同属性召唤兽(魔)	相同属性召唤兽(魔)	相同属性召唤兽(魔)

三重冠流程攻略

<本攻略以HARD难度为准>

《翠绿之书》记载着，在非常遥远的过去，
世界曾经有过黄金的时代，
也曾经经历过白银的时代，
在那之后还有漫长的青铜的时代，
当世间所有万物与生命重归于零，
崭新的轮回在花冠的大陆上再次开始了转动……

这是一个由12名精灵创造的世界，精灵的造物主瓦托斯（ヴァトス）是惟一存在的全能之神。在这12名精灵制定的法则指引下，地面上的一切生物周而复始地诞生与灭亡，历史也不断地从一个时代变化到令一个时代，无休无止，直到“他”的诞生……

第1章 目覚めの凯歌

在森林中狩猎的阿尔沙尔（アルサル）和同族的毛尔嘉（モルガン）正在为一只野猪的归属争得不可开交，他们都是生活在艾林岛（エリン岛）上盖尔族（ゲール）的族人，打猎是他们最正常不过的活动了。不过今天的阿尔沙尔总觉得哪里有点不对劲，于是催促着毛尔嘉收拾好猎物赶紧返回村子。

1-1 夜の森

本关是教学关卡，在战斗之前我们可以先看到很多关于游戏战斗系统的介绍。敌人是3头野猪，场景中还有一个宝箱，全部搞定之后便可以结束这一关。

宝箱：帝国オリーブ



回到村子里，阿尔沙尔最担心的事情还是发生了，负责留守的妹妹莉安依被帝国的大司祭多鲁库（ドルウク）抓走了，这个狂教徒声称莉安依（リアンノン）是妖精王普伊鲁（プィル）的后裔，有着强大的“神托巫女”的能力，所以必须要让她为帝国服务。

在岛上尘封的祭坛里，大司祭正打算举行仪式将莉安依作为祭品来召唤沉睡的魔王，结果令人意外的是魔王阿罗文（アロウン）从祭坛里面的房间直接走了出来，而且唤醒阿罗文的居然是他身边的大贤者奥伽姆（オガム）。正在多鲁库又惊又喜的时候，阿尔沙尔闯了进来，砍翻了几个士兵直往莉安依这边冲。他本以为自己已经来不及将妹妹从魔掌中就出来，可是阿罗文非但没受大司祭的蛊惑，而且还帮莉安依解除了束缚着她心灵的咒印。



因祸得福的莉安依看着眼前这位救了自己一命的“魔王”，心中第一次产生了喜爱别人的感觉，于是调皮地拿起手中的红色围脖给阿罗文戴上，信誓旦旦地说要让他娶自己为妻并成为盖尔族的一族之长。阿尔沙尔闻此立刻石化，而被莉安依拽着不放的阿罗文则是一脸的茫然和无辜……

1-2 大釜の广场



虽然本关地形中的敌人是分为左右两路的，但我方4人如果分头行动还是会有些吃力，所以最好还是集中进攻一边比较好。敌人后方的魔法师和弓箭手会远程攻击，而且几回合另一侧的敌人也会自动靠近，我们要掩护好奥伽姆和莉安依。

1-3 カタコンベ

进入宝箱旁的骷髅战士的进攻范围后，下一回合场景右侧从下至上第二道门会出现伏击的骷髅兵，所以不能贸然前进，莉安依和奥伽姆要放在队伍左后方。进入右侧第三道门旁的骷髅战士的进攻范围后，下一回合该门中也会出现伏击的骷髅兵，只要阵型不是太靠前即可将其消灭。继续前进，左侧自下而上第一道门会出现伏兵从后面包抄玩家。需要保证队伍后方的魔法师至少到达右侧第二道门的位置才能超出它的攻击范围。



宝箱：青铜の笼手

第2章 王たること、战士たること

缕缕晨曦射入了盖尔族的帐篷内，新的一天来临了。阿罗文很早就醒了，为了不吵醒身旁仍然在梦乡中的莉安依，他蹑手蹑脚地走到了帐篷的外面，看着蓝蓝的天空和碧绿的草木，深深地吸了一口新鲜空气，心里特别舒畅，毕竟这是他沉睡数百年后迎来的第一个早晨。

忽然，一把用木头削成的箭划过了自己的脸颊，让阿罗文惊出一身冷汗，他连忙喝声让这个不速之客露面。出乎意料的是，从对面的树丛中走出来的居然是



一个年纪不大的小丫头，看穿着应该也是和阿尔沙尔一样的盖尔族人。这个蛮族的女孩说自己名叫毛尔嘉，是盖尔族高贵的战士，嚷嚷着一定要和阿罗文决斗。蛮不讲理的毛尔嘉又射出一箭，“我不管，总之你要和我决斗！”阿罗文连忙躲闪开来，“你这家伙！不许乱射箭，很危险的啊！”。话音未落，毛尔嘉因为用力过猛，拉起来的弓弦一下子崩到自己的肚子上，疼得她一屁股坐在了地上。阿罗文想上前安慰毛尔嘉，可是她却一撅嘴说：“你杀了我吧，作为一名战士我承认自己的失败。”阿罗文感到更加莫名其妙了，丢下一句“要死要活随你便了”就扬长而去，毛尔嘉“哇”地一声赖在原地嚎啕大哭起来……

2-1 草原

只要玩家进入地图种任意一个敌人的攻击范围，上下两侧的敌人就都会开始对玩家发动包围，如果等级不高，不建议分头行动。当一侧的敌人围上来的时候要及时消灭以免被围攻。黑妖犬的闪避值比较高，但只要使用魔法攻击或者阿尔沙尔“一击必中”的必杀技就能保证百分之百命中了。

宝箱：帝国オリーブ×2

HARDWARE FEATURE EXPRESS GUIDE

因为自己和族人已经失去了赖以生存的家园，阿尔沙尔决定寻找新的住所。奥伽姆便告诉他在艾林岛东边的阿尔碧恩岛南部还有不少土地没有被帝国控制，在那里可以安心地种田打猎，过上安定祥和的日子，莉安依也表示因为那是她祖父曾经生活的地方，所以也一直想去那里看看。大家意见达成一致正打算乘船出发的时候，毛尔嘉哭着鼻子冲了进来。

阿尔沙尔问道："你怎么回来了？我不是让你帮我们看船的吗？""船被帝国偷走了，对不起啊，阿尔沙尔。"毛尔嘉越哭越厉害，"对不起，本来我应该好好看着船的，结果一不小心睡着了，等醒过来的时候发现船已经没了……"



阿尔沙尔一听，脸都气紫了，不过既然事情发生了就没法挽回了，况且连阿罗文也跟在里面帮她求情，于是也不多责怪毛尔嘉了，现在能做的就是去帝国的港口将船抢回来。

2-2 ポルトス・マグナス

本关开始时奥伽姆会和大部队分开行动，少了他我们只能靠毛尔嘉的普来消灭码头两边的弓箭手。进入第一个拐角后，在本关开始的地方会有敌人从后方增援。建议玩家先集中力量尽快将后方的敌人消灭，否则会陷入被包夹的不利局面。敌人击退到一定程度时会触发剧情，这时只要抵达白色区域开放水闸或者消灭完剩余敌人就能通过本关。



宝箱：砂金石の指轮

众人击败了所有港口的士兵，打开了水闸。阿尔沙尔正要为把自己的船夺回来而手舞足蹈的时候，一位军官模样的人突然出现在码头的对面。从他的话语中知道其名叫盖乌斯（ガイウス），而且貌似对阿尔沙尔和他们的族人比较了解。

船航行得很顺利，按照这样的速度大概第二天早上之前就能到达阿尔碧恩了，阿尔沙尔已经迫不及待地想和先行的族人会合了。

阿罗文和奥伽姆在船上窃窃私语："现在也不能大意啊，这个季节里那个东西也会出来活动吧……"阿尔沙尔有些摸不着头脑，"你们到底在说什么啊？"奥伽姆解释道："是海魔，它是比这艘船还要大的怪物。"莉安依也插嘴道："我也曾经听说过呢，那就是海里传说中的怪物吗？"阿尔沙尔看了看平静的海面，"你别吓人啊！我可不



不怕这种东西。"阿罗文笑了一下说："哈哈，那到时候就靠你了。"站在一旁的莉安依听了明显有点吃醋，撅着嘴说："我也会保护阿罗文大人的，这是作为一个妻子的责任。"

2-3 クラーケンの海域

海魔大章鱼真的出现了，每当被消灭一只触角，它便会从别的位置伸出新的触角，触角的能力也不断变强。需要注意的是，这些触角可以攻击处在一条直线上的队员，玩家要注意保护后方的魔法师。一共消灭8个触角后会出现敌方队长（クラーケン），但也不难对付。

"好不容易消灭了啊。"阿尔沙尔长长地舒了一口气。莉安依看着船上七零八散的章鱼触角想到可以将这些东西做成火锅，一向很贪吃的毛尔嘉听了也应和着跟在后面起哄，完全没有注意到身后悄悄接近的一只触角。瞬间被大章鱼全身勒了个结结实实的毛尔嘉赶紧求救，阿尔沙尔惊呆了一时没反应过来，阿罗文见状连忙上前用剑奋力斩断触角将她救下。

获救了毛尔嘉转眼又恢复元气，咧着嘴对阿罗文傻笑："我被你救了一命，这下就成为我们两个之间的羁绊了啊！"阿罗文完全不懂，"羁绊？你在说什么啊？"毛尔嘉继续一个人陶醉地说道："我简直太崇拜你了，阿罗文，能成为你的妻子真是太好了！"阿罗文已经完全更不上毛尔嘉的思路了，"你怎么突然就说什么妻子的啊？"阿尔沙尔倒是一点都不奇怪，不紧不慢地解释道："你在说什么啊，阿罗文？盖尔族的族长如果对女性出手相救并让她陪伴在自己的身边就意味着要娶她啊！"毛尔嘉昂起头，好像打了胜仗一样开心："成为你的妻子，我发誓一定为你制造更多的子孙后代！"阿尔沙尔听了很高兴："哈哈，毛尔



嘉说得好！这才是我们盖尔族出色的妻子嘛。"一旁莉安依也摆出一副绝不认输的样子说："我也不会输给小毛的，一定要做个出色的妻子！"这时，一旁阿罗文已经彻底无语了……

第3章 苏る力、怀かしい未来



船靠岸了，莉安依和毛尔嘉抢在最前面走到沙滩上，阿罗文下船环视了一下四周，发现阿尔碧恩岛在数百年岁月的洗礼下并没有太大变化。莉安依和阿尔沙尔对初次踏上的这片肥沃而又神秘的土地感到非常兴奋，急切地想一次把这里的美景全部看个透。奥伽姆提醒说这里也是妖精世世代代居住的地方，所以作为来客要先去拜访一下他们，打个招呼什么的。

从沙滩穿过树林，一座巨大的古城矗立在众人面前。自小就生活在小小的村落里的阿尔沙尔生平第一次见到这么壮观的城池，一个劲地在那里感叹。阿罗文拿起手中的剑，整个古城就像是被从沉睡中被唤醒一样，立刻恢复了生机，原本紧闭的大门也缓缓打开。阿罗文笑着自言自语地说道："阿瓦隆，我终于回来了。"

刚走进这座名为阿瓦隆的古城，大家就闻到一股香味，靠近一看原来是两个妖精正在路边烤苹果，她们的名字叫莉姆丽丝和艾尔敏，是照看这座古城的管家妖精。看到阿罗文一行人从阿瓦隆城的正门——生命之门走了进来，她们就像看到主人回来一样高兴。

当阿罗文解释"阿瓦隆"的由来于古时候人们对苹果的称呼、是精灵在创造这个世界时留下的名字的时候，阿尔沙尔突然显得比较激动，他说自己小时候亲眼



看到父亲被白色的精灵杀死，他发誓要帮父亲报仇，所以就一直对"精灵"这个字眼比较敏感。阿罗文听到他口中的"白色的精灵"，心中不禁微微一颤。

第二天早上，大家在莉姆丽丝的建议和毛尔嘉的强烈要求下，前往海边打猎。海滩上什么也没有，毛尔嘉拿起妖精给她的笛子吹了起来。果然如莉姆丽丝所言，远处的灌木丛中传来了回声。阿尔沙尔本来还很高兴，刚想庆幸又能打猎了，不过话说到一半就止住了，海滩上已经全是体型巨大的螃蟹，将这里围了个水泄不通。他冲着毛尔嘉叫了起来："那些东西还能叫螃蟹吗？这可是吃与被吃的战斗啊！"阿罗文见状苦笑着摊了一下手说："不好意思，我看就看饱了，所以先回去了，螃蟹咱们明天再吃吧……"身边的莉安依听了笑着说："好呀，阿罗文大人先回去睡吧，我一定会给你准备好最美味的螃蟹火锅的！"





3-1　浜辺

虽然本关螃蟹的数量似乎很多，其实对付起来并不难，只要稍微和它们拉开具体用范围攻击的魔法就能轻松结束战斗。需要注意的仍然是保护好魔法师，建议大家背靠海滩，不必冲到前面去，只要等敌人自己送上门来即可。

宝箱：パナケア

黄昏的沙滩上，一帮人支起了铁锅开始烹饪螃蟹大餐。莉安依不知道葫芦里卖的是什么药，说是要等一会再吃。就在大家准备开始大快朵颐的时候，远处传来了一阵悠扬的旋律。"到底是谁呢？"所有人感到很奇怪，一个吟游诗人打扮的年轻男子从沙滩的另一边走了过来，看着盛满螃蟹的火锅，他自顾自地笑着说："都是些从没见过的人呢，是要开宴会吗？那我就用竖琴给大家演奏几首歌助助兴吧。"不过这也不是免费的，吟游诗人说演奏结束后分一点螃蟹给他品尝一下就行了。

吃完火锅，毛尔嘉这个家伙居然醉了，阿尔沙尔说她平时就比较嗜酒，于是，毛尔嘉开始和阿罗文纠缠不清。被搞得晕头转向的阿罗文拿起手边的"水"喝了下去。"不行，那是非常烈的酒，阿罗文大人……"还没等莉安依说完，酒就已经从嗓子滑下去了。毛尔嘉傻笑着说："哈哈哈……不亏是魔王啊……男人……中的男人啊！"毛尔嘉说完便掉头笑话身后阿尔沙尔不过是个小孩，连酒也不会喝。"谁是小孩啊！"阿尔沙尔一气之下从毛尔嘉手中抢过酒壶，咕噜咕噜把酒一口气喝了个精光。

他呛了几口，擦了擦嘴冲着毛尔嘉喊道："这下怎么样！"阿尔沙尔开始摇头晃脑，脚步渐渐站不稳了，"怎么眼前有几个阿罗文啊？"话音未落就栽在了沙滩上。毛尔嘉看了哈哈大笑了起来，连声夸赞阿尔沙尔是好样的。

结束了饭后的余兴活动，吟游诗人也起身告退了，阿罗文一人来到海边的悬崖上，那里竖着一座似乎年代久远的墓碑。悄悄跟过来的莉安依看着海平面上红色的晚霞，她告诉阿罗文夕阳其实也被这里的人们叫做米尔丁（ミルディン），传说那是一个拯救了世界的创世精灵的名字，他在冰雪即将掩盖大地时给人类了带来温暖火种，然而对于神来说这是一项不可打破的禁忌，米尔丁的行为罪不可恕，他因此受到了沉重的惩罚，现在也仍然在承受着痛苦，红色的夕阳就是米尔丁大人在痛苦地流着眼泪。阿罗文似乎早就知道，意味深长地说："是啊，这片大地以前就被人们叫做"凯尔·米尔丁（カエル·ミルディン）"。



第4章 はじまるの地にて

一直空无一人的道具屋前突然出现一个短发小姑娘，身后背着一个奇怪的包在卖力地推销商品。这个名叫艾波娜（エポナ）的妖精貌似对人类非常不屑，说最近的人类总是比较贪婪，因此这里没有什么可以卖给大家的。不过艾波娜仔细一打量阿尔沙尔他们，发现这帮人就是前段时间到道具屋拿东西不付钱的人，于是立刻火冒三丈，说什么也要他们加倍赔偿才行。幸好莉姆丽丝及时赶到并说出了阿罗文的真实身分，这才帮大家解了围。



为了更多地了解阿尔碧恩这片土地，一行人来到草原上散步，结果与帝国兵不期而遇，他们说这里即将纳入帝国的版图，所以要到这里来巡逻。正在两帮人剑拔弩张一触即发的时候，远处又传来了那熟悉的旋律。又是之前在海滩上遇见的那个吟游诗人，说是要回报阿罗文他们，便一起加入了战斗。

4-1　草原

本关场地比较大，选择从侧面进攻就不会被敌人包围在中间，普通士兵的攻击力不大，但是需要注意尽量优先解决敌方的魔法师和弓箭手，我方的魔法师或者弓箭手防御力不够的话很容易被他们秒掉。



宝箱：アヴァロンリンゴ

4-2　古森

由于地形比较狭长，我方队员不会遭到敌人的围攻，所以相对而言战斗的难度就低了不少，利用好ZOC的优势的同时配合回复魔法稳扎稳打就行了。

4-3　浜辺

这里要对付的仍然是一群螃蟹，只不过我方的出发地点移到了右上角。贴着右侧的海滩走既能拿到宝箱，也不会吸引太多的敌人。被敌人围攻时多使用范围攻击的魔法，基本只要顶住第一波攻击，剩下的敌人就没有太大威胁了。



宝箱：ゲールの食欲



例行的狩猎结束后，毛尔嘉和阿尔沙尔比起谁逮到的螃蟹大。就在两个人为螃蟹的大小争得不可开交的时候，阿罗文说自己倒是没有逮到什么值得炫耀的猎物，只不过在沙滩上发现了一只海豹一样的东西。走到小"海豹"面前，兴奋的毛尔嘉一把就把它抱了起来，不过不知道是什么东西"嘣"地响了一声，吓她一跳。那只小"海豹"就像泄了气的皮球一样憋了下去，转眼就只剩下一张皮留在了满脸惊讶的毛尔嘉的手中。

清理好猎物之后仍然是在海滩上享受螃蟹大餐，阿罗文为了帮莉安依生火，把刚刚捡到的那张貌似有不少脂肪的皮丢进了火中，火立刻烧得更旺了。这时海滩的另外一边躺着一个刚从海里出来妖精，她打算从今天开始到阿瓦隆去做一些力所能及的事情。

阿罗文一帮人吃饱了就回城了，刚刚那个妖精哭着鼻子走了进来，说自己叫丝伊露（スィール），是代表水里的妖精一族来这里为阿罗文大人做事情的。不过很不幸的是，她有一件非常重要的衣服在上岸的时候弄丢了，现在不知如何是好。看着眼前这位可怜的妖精，莉安依提议大家帮她一下。阿罗文说这没问题，于是就问她的那件衣服是什么样子的，丝伊露说那件衣服其实就是一张毛皮，海豹的毛皮。

阿罗文一听顿时整个人石化了。莉姆丽丝笑盈盈地解释说那女孩其实是海豹变成的妖精，只要披上那张毛皮就能重新像海豹一样在水中游泳了。丝伊露插上说对她而言那张毛皮和生命一样重要，估计是涨潮的时候冲到岸上去了。毛尔嘉说："对啊，阿罗文你把那张皮拿到哪里去了啊？""你们是在说什么呢？"莉安依似乎已经知道了什么："啊啊……"阿罗文赶紧打岔。不过莉安依还是说出了实话，阿罗文只好道歉。丝伊露泪水汪汪地说："太……太过分了……"阿罗文："是我一个人的错，我会负起责任的。"丝伊露听了之后不好意思地说："我不是在责怪阿罗文大人，我也没什么自信的，突然让我嫁给阿罗文大人……我……不知道会不会做得好。"阿罗文有点不敢相信自己的耳朵，愣了一下，转身问奥伽姆："刚才那个女孩说什么嫁给我，这是什么意思？""哈哈，这就是海里的妖精啊，嫁给夺走自己毛皮的男人不是理所当然的吗？本来这个规矩也是可以变通的，但是你都把人家的毛皮烧了那就木已成舟了，而且你刚才还说会对她负起责任啊，现在已经彻底无法挽回了。"一旁的莉姆丽丝看了好是羡慕。



众人又来到了古森，丝伊露说在这里也能感觉到妖精的气息，奥伽姆说这个世界被看不见的"神之重力"污染了，妖精族只能躲到森林深处去生活。大伙还在讨论，一旁的阿尔沙尔和毛尔嘉已经摆开架势开始狩猎野猪了。

池塘的那一边有一颗苹果树，阿罗文让阿尔沙尔上去踢一脚，结果一个小女孩居然从树上掉了下来，把其他人也吓了一跳。她说自己的名字叫拉丝蒂（ラスティ），是生活在矿山里的妖精，本想外出寻找矿石却不小心迷路了。

拉丝蒂跟着大家返回阿瓦隆后，立刻迷上了那间废弃的武器屋，她听阿罗文的建议打算在这里为战士们锻造武器。本以为拉丝蒂会老老实实在这里锻造武器，不过她偷偷帮人家修锅卖菜刀的事情还是让阿罗文知道了，一时找不到借口搪塞的拉丝蒂竟然拿了个眼睛带了起来，称自己是拉丝蒂的姐姐丝拉蒂。天花乱坠的菜刀推销把莉姆丽丝、艾尔敏和莉安依都说得心直痒痒，两个人盯着阿罗文看想要他帮她们买下来。看到阿罗文一脸的窘相，丝拉蒂合不拢嘴地笑着，两颗大大的龅牙露了出来。



第5章 帝国の风

帝国扩张的脚步越来越快，阿尔碧恩东南部已经遭到了占领。一向沉不住气的阿尔沙尔建议直接去攻打敌人的本阵以阻止他们的恶行。奇怪的是，阿罗文这次爽快地接受了阿尔沙尔的提议，于是大家前往阿尔碧恩岛上最繁华的地方，港口城市隆迪纽姆（ロンディニウム）。

阿罗文带领大家来到隆迪纽姆，奥伽姆说因为这里是帝国的重要据点，所以和大陆的往来非常频繁。城内正在举行剑斗大会，喜欢凑热闹的毛尔嘉急切地想去那里看一下。

人声鼎沸的斗技场中正在举行一场备受关注的决斗。场地的一边站着的是拉巴斯库军团、第1边境警备大队队长，而另外一边的金发少女则是第1边境警备大队附属小队的副队长奥库塔维娅（オクタヴィア）。

随着刀光剑影的闪动，两人展开了激烈的厮杀，但那个队长渐渐落了下风，倒是金发少女越战越轻松。就在队长眼看要撑不住的时候，他身后竟然出现了决斗时不允许加入的援军，而且还向金发少女放起了冷箭。阿尔沙尔和莉安依见状想上前搭救，但是被阿罗文拦住了，三人为此争执不休。此时奥伽姆咳了一声并指了指观众席下的斗技场，他们发现毛尔嘉已经一声不响地闯进斗技场了！

4-4 古森

沿岸如果有宝箱就让移动力高的弓箭手去取。这里巨型蛤蟆攻击力和命中率虽然不高但HP很厚，需要集中火力逐一消灭。本关狭长的地形对我方有利，不过前仆后继的蛤蟆有时候会不停地给同伴回血比较烦人，所以尽量集中力量，各个击破。



宝箱：マンイーター，锻冶屋のトルク

5-1 小斗技场

BOSS ブブルクス

这一关我方只能由毛尔嘉和奥库塔维娅两个人迎战，队长是毛尔嘉。此时如果毛尔嘉学会了"眠りの矢"这项必杀技的话，一上来就可以让BOSS进入睡眠，然后就能集中火力消灭旁边的两个弓箭手。因为这两个弓箭手的攻击力还不低，在不被秒的前提下我们要使用回复道具。最后只剩下那个还在"熟睡"的BOSS就好办了，如果玩家的防御力经不起他的两次攻击，那就远距离和他慢慢打拉锯战吧。



硬件集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

战斗胜利后观众们发出了一阵惊呼。奥库塔维娅想让毛尔嘉加入帝国军，但毛尔嘉面露难色，奥库塔维娅也不好勉强，道了声谢之后毛尔嘉便闪人了。

就在此时，帝国元老院直属的治安维持部队（ルブルム）的队长莉蒂娅（リディア）也踏上了阿尔碧恩的土地，虽然她有着一副美丽的容貌，但其实却是个经常令对手闻之却步的冷酷嗜血者。即使在帝国内部，经常负责肃清异己势力的莉蒂娅也是一个不怎么受欢迎的角色。阿罗文率领大伙前往海边迎战莉蒂娅和她的手下，结果她却不屑地扬长而去。



5-2　浜边

这一关稍微有点难度，仍然建议贴着崖壁走，可以一开始就给我发队员加防以顶住敌人第一会合的攻击。对方的长枪兵会使用给同伴加攻击力的魔法，队伍中只有拉丝蒂可以顶在前面，其余队员基本扛不了几下攻击，所以还是多创造ZOC吧。

宝箱：豪华なドレス

海滩上的战斗胜利后大家的士气大振，所有人都认为这时候应该乘胜追击，一口气攻下隆迪纽姆。阿罗文带着大伙再次杀回隆迪纽姆，一进城便遇到莉蒂娅，她先前不可一世的态度现在丝毫没有了踪影，莉蒂娅觉得一帮蛮族进攻隆迪纽姆，而且还搞得满城风雨，这简直就是给她的脸上抹黑，无论如何也不能原谅阿尔沙尔他们，一阵令人发憷的狂笑后，莉蒂娅恼怒地拔出了自己的刀。

5-3　ロンディニウム

BOSS　リディア

这一关的战斗是在一条很长的街道中，我们要从地图下方穿越三个区域才能到达BOSS的位置。第一个区域有三个长枪兵和一个剑士，魔法师一开始就先给我方队员加好防，消灭掉最靠近出发点的剑士后让我方HP最高的队员顶在前面，因为下一回合敌人必定会给同伴加攻，如果前面的队员不能连续顶住两次攻击，那就不要同时进入两个长枪兵的攻击范围；第二个区域没有太大难点，只要把敌人引过来逐一消灭即可，另外不要忘了拿这里的宝箱；进入第三个区域前务必调整好队形，加攻，加闪避，加魔防……该用上的全用上吧。一旦进入了第三区域，那就尽量在该行动回合内将除BOSS以外的杂兵全消灭干净吧，弓箭手和实力次一点的队员可以都压上去，位置不好也没关系，只要保证魔法师在安全区域内就行了。

莉蒂娅攻击力很高，基本每一下普通攻击都会造成我方队员100以上的伤害，最要命的是她的防御力非常无耻，任何物理和魔法攻击扣她的HP都为1，而且她也不会中睡眠、麻痹或者混乱等状态，要想取胜只能依靠拉丝蒂的攻击输出，所以这里建议挑选出3名HP较高的我方队员将自己的魔法师挡在第三区域的入口处，让他们在后方负责不断地回复和加状态。这样的话只要BOSS打不死拉丝蒂，我们就能和她进行消耗战，几个回合下来就能将其打倒了。



宝箱：日阴者



战斗中吃了憋的莉蒂娅仍然趾高气扬，可这时部下匆忙跑来报告，告诉她市长在避难的地方遇到了危险，碍于自己有令在身的莉蒂娅只好不甘心地调头离开，留下了一帮手下继续堵截阿罗文他们。

5-4　ロンディニウム

还是在刚才的街道中，我方出发点变成了中间的区域，敌人分别在上下两个区域，玩家可以先消灭宝箱所在的区域的敌人，拿完宝箱再前往反方向的另一个区域。战斗方面则难度不大，按照之前的打法就能很快通过。



宝箱：マンイーター

虽然治安维持部队的这些所谓精兵强将都是都不是太难对付，但他们的人数实在太多了，一直冲在前面的阿尔沙尔和毛尔嘉也感到有些体力不支。在奥伽姆魔法的掩护下，大家开始撤退……

回到城中，阿尔沙尔还是不敢相信盖尔族人竟然也能像这样主动去争取自己的权益，尽管没有拿下隆迪纽姆，可是所有人的信心和斗志却被彻底点燃了，他们已经厌倦了东躲西藏的生活。与帝国的战斗已经全面打响……



5-5　前线基地1

又是一个比较大的场景，为了拿到所有宝箱，我们必须先往地图左侧前进最后再绕回到中间的指定位置。关卡开始处的弓箭手移动范围和攻击力都很高，魔法师第一回合最好就呆在原地，否则很可能被这个弓箭手秒掉。消灭掉这里的敌人后，中间的敌人会分两路从后方堵截我们，所以拿了宝箱就尽快往前走吧。



宝箱：帝国にんにく，守りの初步，安息香

5-6　前线基地2

这里还是有3股敌人，逐个进行击破的难度并不大，在没有消灭对方弓箭手之前，要注意让魔法师和弓箭手尽量靠后。

宝箱：帝国サンダル，マンイーター，安息香



这次攻下的港口基地是帝国用来补给部队的总仓库，大量从帝国运来的物资都囤积在此，这下可把阿尔沙尔和毛尔嘉给乐坏了，两人忙里忙外地搬东西，一刻也闲不下来。阿罗文站在一旁看着他们的样子觉得有些好笑，这时他身旁的箱子发出一阵响动。阿罗文以为里面装的大概是什么家禽就顺手打开了箱盖，一个似曾相识的金发少女被"好好"地绑在里面，被塞住的嘴里发出"呜呜"的求救声。就在这时毛尔嘉冷不丁从后面跑过来拍了一下阿罗文的后背，吓得他赶紧关上箱子。反常的举动引起了毛尔嘉的注意，她怀疑阿尔文肯定是想一个人独吞什么战利品，嚷嚷着非得让阿罗文打开身后的箱子让她看，阿罗文感觉到自己现在是有理也说不清了，闻讯赶来的阿尔沙尔趁阿罗文分神，一个箭步跑上去打开了箱子，跃入眼前的一幕让他和毛尔嘉先是闭上了嘴巴，然后几乎异口同声地对着阿罗文惊呼道："原来你还有这个嗜好，魔王大人！"

这还不算完，将箱子里的奥库塔维娅带回阿瓦隆后，阿罗文考虑到安全问题，拽住她的手不想让她白白地回帝国去送死。可就是这一个本没有什么特殊含义的动作让阿罗文又多了一名妻子——原来在帝国的贵族之间有这样一个传统：男子握住女性的手并挽留其呆在自己的身边就意味着想娶这名女性为妻。阿罗文又一次在不经意间完成了一场莫明奇妙的求婚……

尽管莉蒂娅绑架了盖尔族的小孩想以此威胁奥库塔维亚，但是在阿罗文和其他同伴的帮助下还是没能得逞。在最后的时刻，莉蒂娅终于说出了自己为什么这么执着于打败奥库塔维娅的缘故。其实在很小的时候，她们曾经是很要好的玩伴，但后来由于家庭背景的原因，一直想成为帝国骑士的莉蒂娅即使再怎么努力也没有办法顺利地升职晋爵，而贵族出生的奥库塔维娅反倒是因为看不惯帝国欺凌弱小的所作所为而放弃了本有的名誉和地位。这种命运的巨大差异让莉蒂娅对奥库塔维娅的感情从之前的羡慕变为后来的憎恨，她渐渐远离了人群，性格变得暴躁和冷酷，完全迷失了自己的人生追求。

随着"轰"地一声巨响，倒塌的城墙将莉蒂娅和她的梦想永远埋葬在了灰烬中。任凭奥库塔维娅再怎么嘶哑地呼喊着莉蒂娅的名字她都不会回答了，她将永远沉睡在阿瓦隆的墙角下为自己的灵魂赎罪。



5-7 夜の森

BOSS リディア



森林的场景以前就出现过，这次变成了夜晚。与莉蒂娅战斗前要消灭她周围的杂兵，慢慢往前推进时要注意敌方弓箭手的行动范围，提前给我方同伴加上魔法和物理防御可以减少一定的伤害。消灭掉所有敌人后莉蒂娅就会迎上来，所以我们需要提前做好回复和附加有利状态的准备。

又要和莉蒂娅交手了，这次她的能力要比上次强出不少，防御力更高，闪避也更容易了。同样是以拉丝蒂为攻击主力，必杀技方面可以多使用"ぶちかまし"，这样能让BOSS少攻击我方一次。需要注意的是莉蒂娅的超杀，不过她的MP只能够使用一次，所以我们让一名无关紧要的队员上去吸引她放掉超杀就可以了。



宝箱：泥棒のトルク

5-8 アヴァロン城堡

BOSS リディア

这关的场景非常开阔，BOSS则在最里面，所以需要点耐心慢慢走，最后靠近莉蒂娅时要先消灭掉她身边的两个魔法师。至于BOSS本人，和上一关相比并没有太大变化，如果想迅速结束战斗的话可以顶着她的反击打，但是要及时回复。另外她的超杀还是要小心的，不能让她攻击到我们后方的支援型队员。



宝箱：グラディウス

第6章 わかりあい、相容れぬ者たち

从与元老院治安维持部队交战以来，阿罗文已经有很长时间没有和阿尔沙尔他们出去打猎了。在毛尔嘉的强烈要求下，他和大伙再次来到了古森。不过没想到的是，阿罗文一进入森林，一个熟悉的身影就出现在众人的面前，没错，他就是一开始盖尔族从艾林岛流亡出来时在港口遇到的帝国军官盖乌斯。和当时不清楚阿罗文身分情况不同，此时盖乌斯早已经对这个在阿尔碧恩掀起风雨的魔王有所耳闻，现在居然能在森林中偶遇，他自然不会放过这个绝佳的交手机会。

6-1 古森

BOSS ガイウス

本关的敌人依然比较多，魔法师的回复魔法可以一下将同伴的HP全部补满，所以先解决掉他们吧。如果这时候玩家已经练出了"重战士"这个佣兵职业，就可以让其顶在前面吸引敌人的火力，由我方魔法师在后方支援。

在和盖乌斯战斗时，虽然他只会进行普通的物理攻击，但如果他进入元素上升期各项能力就会变得十分强悍，建议此时以防守和回复为主，下一回合再进行攻击。只要利用ZOC控制好BOSS的行动范围，战斗的过程就不会很难。



宝箱：妖精キノコ，奴隶のトルク

6-2 古森

BOSS ガイウス

相比与前面几关连续的BOSS战，这里的战斗就简单多了，敌人完全不是一个档次，用范围攻击迅速解决掉他们吧，另外可以顺便锻炼一下我方等级不高的队员。

宝箱：ナツメヤシの实，ナナカマドの实

为了在对抗帝国势力时能得到阿尔碧恩岛原住民布里加蒂斯族（ブリガンテス族）的协助，阿罗文和奥伽姆来到了古森的深处。在这里他们又遇到了那名吟游诗人，他说自己名叫塔利艾辛（タリエシン），虽然很感激以前莉安侬的螃蟹火锅，但是想要通过他的把守去见族长却决不会作半点让步。形势要紧，急于求见布里加蒂斯族长共商迎敌大计的阿罗文只能硬着头皮上了。

6-3　古森-深部

BOSS　タリエシン

本关弓箭兵比较多，所以我们不能一次前进太多格，必须一个个地将他们吸引过来消灭。而BOSS塔利艾辛使用的武器也是弓箭，而且移动范围非常广，所以我们不能采取之前的紧贴战术了。等靠近塔利艾辛之后就立刻将所有火力都集中到他一个人的身上，速战速决是本战的关键。

宝箱：必中の弓



清晨，莉安侬一个人来到阿瓦隆城外，在之前和莉蒂娅战斗的断垣上，她轻轻地插上了一束刚刚采摘下来的百合花。远处传来盖乌斯的脚步声，莉安侬连忙躲到树后面去。不过细心的盖乌斯还是从莉安侬刚插下的鲜花中看出了端倪，军人敏锐的嗅觉让他不费吹灰之力就找到了躲在树后面的莉安侬。

得知妹妹被盖乌斯抓走，阿尔沙尔几乎急得要蹦上天，不过阿罗文倒不着急，从和盖乌斯的这几次的接触来看，他并不像是一个十分残虐的军人，莉安侬应该不会有事。虽然阿尔沙尔也是这么想的，但是他还是一个劲地催着大伙赶紧去救人。

6-4　ポルトス・アレックス

本关的任务是要消灭全部敌人，救出莉安侬。场景中的一些障碍物会给拿宝箱带来一些困难，不过我们可以使用麻痹或者睡眠的攻击将敌人定在原地，这样就没有什么难度了。救下莉安侬后，我们还需要从场景的上方开始再进行一次逃出战斗，不过其实并没有什么条件限制，敌人也和进来的时候一样，所以可以很快通过。

宝箱：ローズマリーの叶，军用サンダル

被扣押在帝国军队里的这两天时间里，莉安侬不但没有受到欺负，反而还给其他士兵当起了义务治疗员，她的热情和关心让那里的士兵感受到了家里人一样的温暖，当莉安侬要走的时候他们甚至还点舍不得呢！还好盖乌斯对此也是睁一只眼闭一只眼，就连阿尔沙尔他们来抢人的时候，他也是没做太多的阻拦。

第7章 命运の咒缚

帝国的频繁活动让阿罗文总有种不详的感觉，但具体是什么又说不上来。奥伽姆在秘密的调查中发现最近似乎有大量的不明物资从港口运到隆迪纽姆去，阿罗文得到这个消息后召集大家简单地开了个军事会议，之后便直接前往港口。

7-1　前线基地3

本关拉丝蒂不能上场，所以我们必须准备另外一名主力。如果希望节省时间，我们可以不去招惹盖乌斯，将其余杂兵消灭即可迅速过关。由于场地较小，第一会合可以不移动，加好有利状态后待敌人自己上前攻击会比较保险。如果想要收集所有宝箱，那就必须最后留一个杂兵将其麻痹，限制住盖乌斯的同时由远程攻击的队员快速收齐他左右各一个宝箱。如果想和盖乌斯交手那也不复杂，他的能力仅仅是比第6章稍微提升了一点点，难度并不大。



宝箱：帝国にんにく，蛮族のトルク，ハスタ

7-2　前线基地3

虽然看上去是我方一开始就被包围，其实一点都不用担心，凭玩家现在的实力已经完全可以轻松地在一回合之内消灭掉大部分敌人，只要合理地分配攻击，即使将魔法师全部压上，敌人还没来得及还手便已经被搞定了。

自从帝国军开始将怪物投入到战场以来，盖尔族对前线基地的接连几次进攻都失败了，形势非常严峻。帝国的部队正在逐步将阿瓦隆孤立化，城里的食物一天比一天少，就连平时一向万事无忧的毛尔嘉也觉得这种囚笼般的生活有点乏味和郁闷了。关键时刻还是奥伽姆的谋略发挥了作用，他想起曾经埋葬过阿罗文的陵墓中应该也有不少用得上的资源，阿罗文听了连声说好，于是便立刻叫上阿尔沙尔他们往陵墓的方向出发了。



7-3　アロウン陵-第一层

阿罗文陵墓第一层的敌人是三排机器人，它们的攻击方式是远程射击，有时会附带麻痹效果，另外除了风属性，其余魔法对它们的伤害不大。只要不被围攻，轮到我方进攻时多使用范围技能就可以提高战斗的效率。

7-4　アロウン陵-第二层

建议本关兵分两路往上推进，这样可以在清理完所有敌人的同时收齐两边的宝箱，场景中的敌人和第一层类似，没有难度。

宝箱：豪华なドレス，绢のドレス，语り部のトルク，マンイーター・改

7-5　アロウン陵-第三层

由于右上角的两只奥加（オーガ）实力强大，我们要先将左边的敌人消灭。虽然它们的攻击力高，但是RST相对比较低，用魔法作为主要攻击手段即可。另外，清完其余杂兵还可以用弓箭将它们麻痹，这样就打起来就没有后顾之忧了。需要注意左上角的那个毛绒绒的敌人的普通攻击是附带麻痹效果的。



7-6 古森

此关佣兵不能上场，我们要对付的是游戏中第一次出现的不死士兵。即使将它们打倒后这些不死士兵还会再次复生，所以我们根本无法消灭他们。这里只需要顶住不死士兵的攻击就行，坚持到第3回合后会自动发生剧情。



为了对付不断出现的不死士兵并拯救几乎已经陷入绝境的同伴，阿罗文在奥伽姆的强烈阻止下仍然使出了禁忌的精灵魔法。随着一阵耀眼的白光，周围的敌人顷刻间全部消失了。精疲力竭的阿罗文瘫倒在地上，因为灵力过度消耗，他浑身上下都变成了纯白色，这让一旁的阿尔沙尔惊呆了。顿时，杀害自己父亲的白色精灵的身影被他在脑海里无限放大，愤怒和仇恨让阿尔沙尔的每一根血脉都膨胀了起来。现在任何人都阻止不了他了，为复仇所控制的阿尔沙尔就像是一个狂战士，高举起手中的剑向阿罗文砍去，即使自己妹妹已经挡在了阿罗文的身前……

看着倒在自己面前的阿罗文和莉安侬，阿尔沙尔这才清醒过来，不过一切已经晚了。深知自己犯下不可挽回的错误的阿尔沙尔，不顾身后毛尔嘉的呼喊，一个人冲出了森林。

※第8章因为流程的原因是不能进行内政的。所以雇佣佣兵、补充道具和武器请务必在第7章内完成。

第8章 战いの季节

这场突如其来的事件让所有人都深为沮丧。不幸中的万幸是，莉安侬并没有受太大的伤害，只是昏迷了一两天就醒过来了，而阿罗文的伤势则比较严重，被送回阿瓦隆之后便一直沉睡不醒。莉安侬和城里的其他妖精们很着急但却帮不上什么忙，她们惟有衷心地为阿罗文祈祷，日日夜夜地默默守在他的床边等待阿罗文睁开双眼的那一刻。

8-1 龙族の遗迹

本关有4个敌人，我方只能由奥伽姆和阿尔沙尔两人应战。让阿尔沙尔在前抵挡攻击，奥伽姆在后方释放魔法，可以很快通过。

果然不出奥伽姆的预料，离开古森后的阿尔沙尔来到了阿尔碧恩岛最高最清静的地方——龙族的遗迹。事到如今也不需要隐瞒了，早就等候在此的奥伽姆向阿尔沙尔坦言其实自己就是龙族的一员，世世代代一直作为守护者呆在阿罗文的身边。他同时鼓励阿尔沙尔不用太过自责，现在的他需要的是以实际行动来证明自己不失为阿罗文曾经信赖的朋友。

远处的阿瓦隆燃起了熊熊的大火，帝国军队已经对那里发动了最后的总攻。阿尔沙尔再也控制不住了，一场包围家园的生死战拉开了帷幕……

8-2 アヴァロン—城壁

和上一关类似，这里又是强制我方两人应战，但是奥库塔维娅和毛尔嘉都属于辅助攻击类型，凭她们的实力几乎不可能将地图上的敌人全部消灭，所以建议大家还是以迅速抵达左上方的目的地为努力方向吧。让奥库塔维娅来断后，毛尔嘉则装备“必中弓”利用“しびれ矢”的麻醉效果来牵制敌人，顺利的话可以至少有一个人能抵达目的地，这关就算通过了。

8-3 アヴァロン—城壁

本关一开始奥库塔维娅和毛尔嘉就被围困在中间，我们需要合力对付下方的一路敌人，尽量让她们和大部队合流。合流之后上方的另外一股敌人就好对付多了，虽然敌方队长的攻击力不俗，但我方人数多还是占明显优势的。

8-4 アヴァロン—城壁

这里我们只能派遣3名主力队员上场，所以会比较考验佣兵的水平，尽量把能上场的都派上场吧。敌人方面只有弓箭手和场景最里面的骑士稍微难对付一点，其他的魔法师只要我方不轻举妄动也不会构成太大威胁。



历经一场又一场的苦战，阿尔沙尔终于带着同伴们回来了。站在阿瓦隆的城门前，他使出全身力气呼喊出阿罗文的名字。奇迹出现了，阿瓦隆的城门轰然打开，阿罗文带着莉安侬和其他人从城里走了出来。指挥攻城的盖乌斯不愿相信眼前的这一切，他拿起手中的巨剑向阿罗文砍去。阿罗文并没有闪躲，好像早就知道阿尔沙尔一定会上前帮他挡住这一剑一样。

一向沉稳的盖乌斯此时脸上也第一次出现了惊慌的表情，他对阿罗文问道：“难道说你是为了使阿尔沙尔成为一名合格的妖精国王而故意让他接受考验的吗？”



阿罗文看着阿尔沙尔坚定的表情，笑了笑说：“没错，因为我相信我的朋友，我们会并肩战斗到底。”

8-5 アヴァロン—城壁

BOSS ガイウス

本战难度特别大，当清理完前两个区域的敌人后，每回合依次会有3名弓箭手，3名魔法师，3名剑士从盖乌斯身后出现。弓箭手只能单体攻击还可以接受，但如果同时被几个魔法师盯上，那就只有被群灭了。这里建议把队形整体拖到后面一点，前面只留1到2名HP较高的队员吸引火力，即使进入了魔法师的射程，那也不要多名角色站在一起。

作为BOSS的盖乌斯本身倒不是强大到不可战胜，关键是他身边的魔法师实在太要命了，如果不提前确定一个好的队形几乎根本无法近身。建议可以拉丝蒂或者其他HP较高的角色分别站在最后区域入口处的左右两侧，这样能分散敌方魔法师的注意力，只要可以靠近这些魔法师，那就掌握了战斗的主动权。另外盖乌斯的MP可以支持他放4次威力比较大的超杀，攻击范围能达到一条直线上的3格，所以我们要让魔法师的位置稍微靠后一点。



第9章 预兆

成功夺回阿瓦隆后，大家给阿尔沙尔举行了妖精国国王的加冕仪式。为了进一步排除帝国在阿尔碧恩大陆的影响和控制，阿罗文和



大伙再次向隆迪纽姆进发。击退守城的军队后，假惺惺的市长跑了出来，他居然感谢阿尔沙尔他们帮助消灭了帝国的压迫，而且还说想借此机会举办一个比武大会，届时自己则会把市长的职位转让给在大会中取得最后胜利的勇者，所以希望大家能够积极地参加。出于想看看这位虚伪的市长葫芦里到底卖的什么药，阿罗文答应了他的要求。

9-1 ロンディニウム

本关的地形已经很熟悉了，惟一不同的是这次帝国士兵也是会放魔法的，不过威力不大，没什么好担心的，优先解决掉魔法师和弓箭手就可以了。尽管战斗难度不大，但时间会比较长。

宝箱：神速のブッツ，死神の慈爱・改

9-2 ポルトス・マグナス

虽然是以前来过的港口不过这次出击的方向正好相反。狭长的场景上敌人不少，需要慢慢推进，因此仍然比较考验我们的耐性。

9-3 大釜の广场

这里是阿罗文苏醒的地方，感觉会比较怀念。场景中的敌人方面只是一些骷髅士兵，主要以吸取我方 MP 为攻击手段，所以我们可以很快地将它们消灭。

9-4 荒地

又是一个开阔的场景，我们可以先从左侧前进，这样能拿到宝箱，敌人没有什么变化，但是要注意他们远程攻击的射程。

9-5 ゲール村

这里的战斗可以说是游戏中后期最简单的一场，到处乱冲的野猪完全不可能危及到我们，所以可以把本关当成一场狩猎表演。最里面几只黑色的野猪会使用魔法，让人觉得既可笑又可怜。

宝箱：先达の力・改

趁着比武大会召开前的这段时间，阿罗文带着大家重回了一趟艾林岛。看着岛上那些曾经生活过的地方，莉安侬、毛尔嘉以及阿尔沙尔都感慨万千，他们发誓要在结束所有的纷乱之后还这里一片平和而宁静的蓝天。

第10章 战士の谢肉祭

这场闹剧一样的比武大会终于在市长那极具煽动性的开场白中开始了。开头有点像模像样，和帝国士兵的战斗好歹还有点比武的意思，不过到后面就全部搞成一锅粥了，怪物、巨人、僵尸，甚至连毛尔嘉这些同伴也乱入了。结束所有比武后，市长宣布要给阿罗文他们颁奖，不过这果然又是一个圈套，一直附身于市长身上的恶魔露出了它的真身……

10-1 大斗技场

斗技场一回战的对手全是帝国士兵，先将场景左侧的剑士解决，右侧的魔法师们可以等他们自己靠上来再进行攻击。因为这些魔法师的魔法异常强大，所以务必在一回合内干掉，射程不够可以直接用超杀，不需要节省。搞定了这群魔法师，剩下的敌人就很好对付了。

10-2 大斗技场

这场战斗的对手是莉安侬、毛尔嘉、塔利艾辛以及奥库塔维娅，相比一般敌人而言很弱了，而且我们还可以在战斗之前将他们身上的装备扒下来，真的是很邪恶。使用奥义的话可以在两回合内结束战斗。

10-3 大斗技场

本关的敌人是奥加和石像兵。站在前排的奥加虽然攻击力奇高，但只要吸引过来用魔法猛攻就可以不留给它们任何出手的机会。后方的



石像兵使用的是远程攻击的激光，而且属于范围攻击，所以要把我方魔法师留在靠后一点的位置，一旦接近了它们，防御力不高的石像兵就不难对付了，要注意它们的普通攻击依然是会附带混乱效果的。

10-4 大斗技场

BOSS クレオン

一开始阿罗文是在场地的正中间，队伍中所有的妖精一族的成员包括阿罗文的能力都大幅下降，我们需要先破坏掉圆形场地周围的全部柱子。当然，如果佣兵实力够强的话，我们也可以无视这些柱子。此外，这关的敌人魔防很高，用魔法攻击明显没有物理攻击的效率高，建议多派几个重战士作为主力，这样会使战斗变得轻松一点。



库雷恩（クレオン）这个疯狂的圣职者拥有非常无耻的魔法攻击力，所以千万不要贸然进入他的攻击范围。最好的方法是同时让多名提前蓄满 CS 槽队员分散着靠近 BOSS，它便无法同时歼灭我们，这样可以最大限度地发挥战斗力。

第11章 Tears

为了继续积攒战斗力，奥伽姆建议阿罗文可以考虑借助龙族的力量。来到龙族曾经居住的地方后，残酷的现实让大家很失望，年代久远的钟乳洞中现在只有一些叫不上名字的怪物生活在这里，找了半天连龙族的影子也没有看到。不过或许是上天的恩赐吧，消灭完洞窟深处腐烂的尸龙后，塔利艾辛在一处废弃的巢穴中找到了一枚龙卵，在大家期盼的目光下，一只幼小的金龙破壳而出，新的生命诞生了。

11-1 コーラス山-钟乳洞1

山洞里的敌人并不算强，全是一些螃蟹和蛤蟆之流。虽然它们偶尔也会使用魔法，但威力几乎可以忽略不计，战斗没有什么难度。

宝箱：死神の慈爱・改

11-2 コーラス山-钟乳洞2

钟乳洞的第二个区域和第一个区域的差别不大，按照之前的方法稳扎稳打就可以了。当被绒毛怪物的属性攻击命中后要及时恢复，否则会比较麻烦。

11-3 コーラス山-钟乳洞3

BOSS 尸龙

尸龙是一直停留在原地动不了的，所以我们在清理杂兵的时候不用担心会受到它的攻击，红色的骷髅兵会吸魔，但是对战士型角色构成不了太大威胁，稍后用道具补充上就行了。等最后只是剩下BOSS时，需要注意它的广域魔法“奈落”，这里建议让肉盾型角色挡在前面吸引BOSS的火力，魔法师分别在两侧展开攻击，莉安侬等负责回复的队员则留在距离尸龙不少于5格的位置。一旦战斗进入我方控制的节奏，那本关就没有任何难度了。9千多的HP看上去比较多，其实多用几个魔法、放几次超杀就可以迅速解决。





在很久以前，天上创世的12精灵中有一个名为米尔丁的精灵，他和另外11个精灵一起主宰并决定着世界的诞生和毁灭。直到某一天，第13名精灵来到了这个世上……13是一个被禁忌的数字，因此所有精灵对其敬而远之，只有米尔丁接受了他并给他取了个名字——阿罗文，阿罗文也理所当然地把米尔丁当成自己的父亲一样的存在。

厌恶由精灵来决定世间万物存亡的米尔丁带着阿罗文来到了被冰雪覆盖的地面，连语言都没有的人类只能生活在洞窟里，这个时代已经行将终结，因为这也是天上的精灵规定好的宿命，没有人可以打破。

米尔丁来到洞窟中一名瑟瑟发抖的少女面前，不顾阿罗文的阻止缓缓地将她面前的柴火点燃。这样一个简单的举动给人类带来火种，从而让世间万物避免灭绝的命运。不过米尔丁却因为触犯了不可打破的违禁而被处以极刑，失去惟一亲人的阿罗文痛不欲生，他第一次体会到了眼泪的滋味。

11-4 コーラス山-魔法阵

本关的主要任务是保护好场景中间的巨人族，由于绒毛怪物会无视我方的行动而优先用魔法攻击巨人族，需要优先消灭。队形最好分散开来，在保证攻击输出的前提下可以分组行动，建议多派魔法师上场，战士的攻击范围有限所以存在一定劣势。

为了阻止天上精灵召唤出的庞大魔族军队的入侵，奥伽姆建议破坏雪山的魔法阵来制造雪崩，这要可以给行进中的魔族部队以重创。依靠巨人族的帮忙虽然顺利破坏了雪山的魔法阵，但是预想的雪崩却没有发生。关键时刻多亏塔利和艾辛站了出来，大家才得以全身而退。

第12章 见果てぬ梦

失去了米尔丁的阿罗文一直没有从悲痛中恢复归来，后来在一次偶然的相遇中他认识了妖精王普伊鲁，意气相投的两人很快成为了朋友，他们打算共同联合起来反抗天上精灵的压迫，这就是天地之战最初的起源。

经过许多年艰苦的战争，阿罗文和普伊鲁终于迎来的最后的战役。尽管阿罗文在与天上精灵的究极兵器——神之战车的战斗中不幸战死，但普伊鲁却用拂晓之剑（ダーンウィン）彻底封印了“神之重力”的力量，也阻断了天上精灵对世界的控制，地面从此获得和平。



12-1 グルセズ・アロウン

本关阿罗文、阿尔沙尔和奥伽姆不能上场，我们需要提前做好后备队员的替补准备。这里的敌人一开始就会从四面靠近，其中要特别小心黑骑士（ゴルメス）的圣属性魔法，威力比较大，可以让重战士等肉盾型队员以物理攻击消灭它。

此刻世间的万物又将面临千钧一发的危机，这正是拂晓之剑再次重归大地的时刻。随着一条光柱直冲云霄，阿尔沙尔奋力将拂晓之剑从石座中拔了出来，决战的时刻到了！

12-2 パラディウムの塔の入口

本关的敌人种类很多，走道上最前面的野猪怪第一回会合就会靠近我方队员放大魔法，不过还好它的MAG值比较低，只是虚惊一场。射程达到5格的巨像兵依然是最烦人的。

宝箱： 宝箱：圣なる加护，暗の加护

※进入终章后如果选择退出至世界地图则需要重新从终章的第1关开始打。所以进入塔之前需要做好相应准备。

终章 超えてゆく者

来到帝国控制的中枢帕拉迪姆塔（パラディウムの塔）的最顶层，阿罗文这才终于明白谁是幕后的真凶，一切的混乱原来都是之前杀害过阿尔沙尔父亲的白色精灵处心积虑地策划出来的。他为了履行天上精灵毁灭世界的承诺，不惜亲自来到地面杀死帝国的皇帝将其作为自己的傀儡。由于“神之重力”力量的衰弱，雷库托尔必须要通过帝国作为媒介而让世界变得更加混乱并最终走向灭亡，这座塔便是他召唤魔族部队、制造不死战士的工场，是一切罪恶的根源。



13-1 パラディウムの塔1

由于场景是一个环形的坡道，所以移动起来非常不方便。近在咫尺的敌人有时可能也需要走很多格才能靠近，比较考验我们的耐心。打法依然是以魔法攻击对付奥加，而用物理攻击对付黑骑士（ゴルメス）。配合使用CS4的召唤兽会打得更快。

宝箱： 空飞ぶ魔足，怯まぬ心

13-2 パラディウムの塔-ゴルメス生产工场

虽然这里我们最多只能派4名队员上场，但是只要利用好丝伊露队长技能（场上队员越少则能力越强）进行逐一消灭，我们甚至只用3名队员就能迅速通过本关，整体难度会比普通关卡还要低一些。

13-3 パラディウムの塔2

本关又是一个比较考验耐性的狭长关卡。和其他区域不同的是，这里每回合结束后会发生随机雷击，被击中的队员每人大概会受到几十点HP的伤害，所以当濒死时需要特别注意。这里的两个宝箱里有不错的长枪和剑可以拿，队员中如果有弓箭手去拿会比较轻松，只是别让最后的敌人将连接桥的通道堵上就行。

宝箱：ガエ・ボー，ベガルタ

13-4 パラディウムの塔-暗黒の斗技场

BOSS リディア



这里以一名魔法师一名战士的阵容出战会比较轻松。先用战士将杂兵从BOSS身边吸引过来，然后再以魔法将其歼灭。等所有敌人消灭完毕、莉蒂娅靠近过来的时候，我方角色的CS槽应该已经差不多都满4格了，即便BOSS有超杀，在CS4攻击与魔法巨大的威力面前仍然只是浮云而已。

13-5 パラディウムの塔-暗黒の祭祀场

BOSS ドルウク

游戏初期的那个刚出场不久就被秒杀的大司祭多鲁库再次登场了，不过他的实力却并不怎样。战术方面建议派上一个重战士，同样是先消灭杂兵，攒足了CS槽就去攻击BOSS，物理防御力低下的多鲁库那两千多一点的HP是顶不了几下攻击的。

13-6 パラディウムの塔3

本关的场景和刚进入塔的第一个区域比较类似，但是长度短了不少，敌人也并没有什么特别之处。因为很多剧情角色不能上场，所以建议还是要派一个可以作肉盾的佣兵，这样会给阿罗文分担不少压力。

13-7 パラディウムの塔3

本关的目的是将“制御室”场景内的4个魔法水晶破坏。因为魔法水晶的物理防御力高达999，所以这里我们就不需要派战士型角色上场了。魔法水晶会使用魔法攻击，而且还会反弹我们的魔法，不过一般魔法师的魔防都很高，所以威胁并不大。场景内的黑骑士可以让阿罗文与它纠缠，不一定要将其杀死，因为就算消灭了它，下一回合这里还会传送出新的敌人，我们需要做的只是吸引它的注意力并保护好魔法师就行了。



13-8 パラディウムの塔-白骨の废园

BOSS レクトール

这一关是通关前的最大的难点。白色精灵雷库托尔（レクトール）的物理攻击力和魔法攻击力都很高，广域的圣属性魔法有5格的攻击范围，另外其超杀的威力也比较大，HP小于800均有被秒的可能性。前期消灭杂兵的时候把全部兵力侧重于一边就行了，另外一边的几回合之后会自动靠过来。另外前进的时候需要谨慎，务必保证不吸引到BOSS。

基本清理完杂兵并将所有可以利用的角色的CS槽都蓄满4格就可以和BOSS做最后的决战了。主角们超杀加魔法师CS4的召唤兽，能用上的就全部用上，攻击完之后需要控制队形尽量分散，最好不要出十字形的站位。这样虽然免不了每回合有损失队员的可能性，但只要BOSS没有办法同时秒杀我方多名角色，取得胜利还是比较有把握的。



13-9 パラディウムの塔-白骨の废园

最终BOSS メルカディス

【第一形态】虽然是最终BOSS，但神之战车整体而言要比刚才的白色精灵好对付多了。由于它不会移动，主要攻击方式是攻击范围为4格的炮击，所以我们只要调整好队形就能放心地来对付它了。和以前打尸龙的时候一样，依然是战士站在中间，而魔法师则位于BOSS两侧。莉安侬可以距离BOSS正中间5格的位置，这样的话就可以使用“大なる愈し”及时给前方队员进行回复。这里建议将阿罗文也放在侧面，负责用魔法“战鬼”给我方的战士加CS槽以加快他们的攻击效率。此外，每回合结束后场景中会随机补充被消灭的杂兵，利用两侧魔法师可以轻松予以消灭。第一形态神之战车的HP大概在12000左右。



【第二形态】神之战车第二形态的能力提升并不是非常明显。只是增加了范围为5格的超杀，另外物理攻击的反击范围也增加到两格。整体思路和第一形态基本一致，当BOSS处于元素上升期时能力提升比较大，所以我们可以等它过了上升期再使用CS4的技能会更划算一点，或者直接改变其元素属性也行。第二形态神之战车的HP大概在18000左右。

经历了重重的危机，阿罗文终于在大家的合力下击败了雷库托尔和神之战车。不过因为塔的结构受到了比较大的破坏，现在已经没有办法从里面出去了。正在所有人感到快要绝望的时候，不可思议的事情发生了。随着耳畔响起了那阵熟悉的竖琴声，帕拉迪姆塔坚厚的塔壁上竟然传来了撞击的声音，刺眼的阳光通过裂纹从外面的世界陆陆续续地挤了进来，带着一股似乎要穿透一切阻隔的力量将原本针孔一样的裂孔越撕越大……随着一阵炫目，塔壁倒塌了，塔利艾辛神奇般地出现在众人的眼前，他的身后是两只健硕的巨龙，旁边还坐着那只幼小的金龙。

此时已经不需要过多的言语了，乘坐着巨龙，大家离开了帕拉迪姆塔，向着蓝天的尽头那崭新、充满希望的世界奋力飞去……

后记

老实说，在拿到游戏之前完全没有想到本作竟然会有那么长的流程，HARD难度下如果想一句不漏地看完所有剧情起码在100小时以上，相信喜欢日式游戏的PS3玩家单凭这一款游戏就能打发很长时间了。此外，通关后能够看到明年播出的《泪洒三重冠》TV版动画的预告片，二周目重新开始可以继承除剧情获得以外的所有道具和武器，佣兵也同样能继承，不过是要等到兵站所出现之后了。



DVD影像集结

01 PS3宣传片
02 PSN宣传片
03 PS3游戏集锦
04 抵抗2
05 小小大星球 预告片1
06 小小大星球 预告片2
07 暴雨
08 机车风暴 太平洋裂谷
09 杀戮地带2
10 杀戮地带2 多人模式
11 战神III
12 街头霸王Ⅳ
13 生化危机5
14 灵魂能力Ⅳ
15 火影忍者 终级忍者风暴 预告片1
16 火影忍者 终级忍者风暴 预告片2
17 信赖铃音 肖邦之梦
18 泪洒三重冠
19 战场的女武神（美版）
20 战斧
21 PLAYSTATION Eye 宣传片
22 审判之眼 机神的叛乱
23 审判之眼 机神的叛乱2
24 眼睛宠物
25 歌星
26 PSN游戏集锦
27 战鹰
28 超级星尘 高清版
29 大象
30 最后的救世主
31 像素垃圾系列 怪物
32 像素垃圾系列 伊甸园
33 痛楚
34 每日射击
35 功夫玩偶
36 影中漫步
37 花
38 生化尖兵 重装上阵
39 热血最强《忍龙Σ》全程最速


PLAYSTATION 3


This is living
PLAYSTATION 3

PS3 专辑
PS3 SPECIAL

ISBN 7-88618-142-9

本手册随盘附赠不能单独销售 PS3专辑光盘定价：32元